Spis treści

Wprowadzenie

HIIGARANIE

Hiigaranie to lud wygnany przed tysiącleciami na ponurą planetę Kharak. Nie pamiętali o swojej przeszłości, aż do dnia, kiedy w piaskach pustyni znaleźli porzucony statek kosmiczny. Wewnątrz spoczywał Kamień Przewodnik, mapa galaktyki, która zdradziła im, że nie pochodzą z Kaharak. Kamień wzmocnił ich wiarę, że to Sajuuk, Którego Ręka Uczyniła Wszystko Co Jest. Ruiny odkryły drugi sekret – starożytny Rdzeń Hiperprzestrzeni. Dzięki tej technologii Hiigaranie powrócili do domu i przepędzili najeźdźców. Podróż była długa i trudna, ale Wygnańcy odzyskali w końcu Hiigarę, swoją Ojczystą Planetę.

Pod wodzą Karan S'jet, Hiigaranie zbudowali imperium obejmujące cały Wewnętrzny Pierścień. Mimo że znacznie ustępują liczebnością innym rasom, wyraźnie zdominowali wszystkie Układy – stało się to dzięki temu, iż tylko oni i Bentusi posiedli zdolność wykonywania Dalekiego Skoku i błyskawicznego przemierzania ogromnych odległości.

VAYGROWIE

Vaygrowie to narodzony pośród otchłani kosmosu lud koczowniczy, władający dzikim i nieujarzmionym Wschodnim Pograniczem Galaktycznym. Podróżują pomiędzy układami gwiezdnymi. Na statkach z napędem konwencjonalnym podbijają wszelkie napotkane istoty, przejmując ich technologie. W ciągu stuleci opanowali i przyswoili sobie dorobek wielu cywilizacji. Vaygrowie nie są spójną grupą rasową, ale raczej zlepkiem klanów podróżujących odrębnymi flotami, noszącymi nazwę Krucjat i kierowanymi przez silnych, brutalnych Lordów-Wojowników.

Odkrycie starożytnych artefaktów Przodków rozpaliło wśród nie-

których Lordów-Wojowników myśl, że to oni są Sajuuk-Khar, Wybrańcami Sajuuka. Ci samozwańczy mesjasze poszukiwali Trójcy Rdzeni, klucza do Hiperprzestrzeni i ścieżki do Sajuuka. Wszystko zmieniło się, kiedy Lord o imieniu Makaan odkrył jeden z Rdzeni w głębi Pól Lodowych Hethlim. Dzięki niemu Makaan nauczył się wyczuwać położenie dwóch pozostałych Rdzeni.

Kontakt z niedobitkami Taiidańskiej Floty Imperialnej dowiódł, że obie rasy mają wspólny cel. Pod sztandarem Vaygrów wojska inwazyjne stopniowo, lecz nieubłaganie zbliżają się do Hiigary.

Instalacja

Włóż płytę CD z grą Homeworld 2 do napędu CD-ROM. Program instalacyjny Homeworld 2 uruchomi się automatycznie. Wykonuj kolejne instrukcje wyświetlane na ekranie. Po zakończeniu instalacji w Menu Start oraz na Pulpicie pojawi się nowy skrót służący do uruchomienia gry Homeworld 2.

Podczas instalacji zostaniesz zapytany, czy chcesz zainstalować pakiet DirectX® 9.0 oraz DivX 5. Pakiet DirectX jest niezbędny do uruchomienia gry. Instalacja DivX jest opcjonalna – ten pakiet służy jedynie do wyświetlania sekwencji filmowych.

Menu Główne

Z poziomu Menu Głównego możesz uruchamiać grę w trybie pojedynczym i wieloosobowym, włączać samouczki, tworzyć profile gracza oraz zmieniać ustawienia opcji gry.

SAMOUCZEK Szkolenie podstawowe i zaawansowane z zakresu strategii i taktyk, jakimi musisz się efektywnie posługiwać, aby atakować wroga, bronić Statku Matki i zbierać zasoby.

TRYB DLA POJEDYNCZEGO GRACZA Rozpocznij kampanie misji dla Pojedynczego Gracza i poprowadź Hiigaran przez epicką opowieść o wojnie Czasów Końca *(patrz: Tryb dla Pojedynczego Gracza na str. 6)*.

GRACZ KONTRA KOMPUTER Rozegraj potyczkę między sobą oraz graczami (1-5) sterowanymi przez komputer *(patrz: Opcje Walki gracz kontra komputer na str. 8)*.

TRYB WIELOOSOBOWY Walcz ramię w ramię lub przeciwko graczom z całego świata. Konfiguruj, hostuj lub dołącz do gry w sieci lokalnej, w Internecie albo na serwerze GameSpy, prowadź rozmowy z innymi graczami *(patrz: Walki w trybie wieloosobowym na str. 11)*.

POSZUKAJ AKTUALIZACJI Funkcja służy do wyszukiwania najnowszych poprawek i aktualizacji gry. Wymaga połączenia z Internetem.

PROFILE GRACZA To menu pozwala tworzyć, zmieniać i usuwać profile gracza *(patrz: Profile gracza na str. 15)*.

OPCJE Zmiana ustawień gry w zakresie grafiki, dźwięku i podstawowych funkcji rozgrywki *(patrz: Opcje na str. 18)*.

FILMY Obejrzyj sekwencje filmowe z gry. Kliknij nazwę pliku filmowego na liście, a potem przycisk **ODTWÓRZ FILM**. Lista zawiera jedynie te filmy, które już zostały odtworzone w trakcie gry. Wciśnij klawisz **K**, aby powrócić na listę filmów. Kliknij **SPACJĘ**, aby powrócić do Menu Głównego.

WYJŚCIE Wyjście do Windows.

Ekran gry

Wskaźnik wybranego statku łączący jednostkę z Panelem Budowy *(patrz: Panel Budowy na str. 42)*

Zebrane Jednostki Zasobów *(patrz: Zbieranie zasobów na str. 32)*



Wybrany statek ze wskaźnikiem stanu Podsystemów *(patrz: Podsystemy na str. 47)*

Pasek Zadań *(patrz: Pasek Zadań na str. 33)*

Ekran Główny gry posiada strukturę modułową, dzięki czemu możesz wybierać, które elementy mają być wyświetlane. W ustawieniu domyślnym wyświetlane są wszystkie panele z wyjątkiem Panelu Budowy, Startu i Nauki. Pasek Zadań można stopniowo pomniejszać, wciskając kilkakrotnie klawisz **BACKSPACE**.

Tryb gry dla Pojedynczego Gracza

Homeworld 2 opowiada dalszy ciąg sagi o Ojczystej Planecie. Tym razem Hiigaranie walczą z Vaygrami – rasą, która uważa się za Sajuuk-Khar, Wybrańców Sajuuka. W trakcie podróży Hiigaranie odkryją prawdziwy powód swojego wygnania i przeznaczenie Karan S'jet, swojej militarnej i duchowej przywódczyni.

Każda misja składa się z szeregu zadań, które musisz pomyślnie wykonać.

Dowództwo Floty oraz Wywiad Floty dostarczą ci informacji oraz zaoferują porady, które pomogą poprowadzić Hiigaran do zwycięstwa.

W tym miejscu wyświetlane są misje, które zostały rozpoczęte lub są już ukończone



Kliknij tutaj, aby zresetować wszystkie misje do pierwotnego stanu

Wczytaj wcześniej zapisaną grę

Kliknij START, aby rozegrać wybraną misję z powyższej listy

Kiedy po raz pierwszy wybierzesz Tryb gry dla Pojedynczego Gracza z Menu Głównego, uruchomiona zostanie pierwsza misja z kampanii. Zadania misji podaje ci Wywiad Floty na początku każdej z nich. Szczegółowe cele misji możesz również wyświetlić, klikając zakładkę ZADANIA na Pasku Zadań.

Jeżeli wcześniej rozpocząłeś jakąś misję, po wybraniu opcji Tryb gry dla Pojedynczego Gracza, wyświetlony zostanie ekran Wyboru Misji. Ten ekran przedstawia wszystkie misje, które zostały rozpoczęte lub są już ukończone, wraz z krótkim opisem.

UWAGA Na to co się wydarzy po wybraniu opcji Trybu gry dla Pojedynczego Gracza, wpływ ma również wybór profilu gracza *(patrz: Profile gracza na str. 15).* Zależy to też od tego, ile misji wcześniej rozpocząłeś w danym profilu gracza.

Na ekranie Tryb gry dla Pojedynczego Gracza widnieją cztery opcje:

START Kliknij dowolną misję, a następnie przycisk START, aby ją rozpocząć.

WCZYTAJ KAMPANIĘ Ta opcja jest dostępna, jeżeli rozpocząłeś już i zapisałeś grę kampanii w trybie gry dla Pojedynczego Gracza. Kliknij tę opcję, aby wyświetlić listę wszystkich zapisanych gier z kampanii. Następnie dwukrotnie kliknij na nazwie kampanii, którą chcesz wczytać, i kliknij opcję WCZYTAJ KAMPANIĘ. Możesz również USUNĄĆ zapisane kampanie z listy albo powrócić do ekranu Tryb gry dla Pojedynczego Gracza, klikając przycisk ANULUJ.

RESET Przywróć do stanu początkowego wszystkie ustawienia misji w bieżącym profilu (patrz: Profile gracza na str. 15).

WSTECZ Kliknij tę opcję, aby powrócić do Menu Głównego.

Aby zapisać grę, w dowolnym momencie wciśnij klawisz F10 lub kliknij zakładkę Menu na Pasku Zadań i wywołaj menu gry. Tam kliknij opcję ZAPISZ GRĘ, w górnej części menu. Wpisz nazwę określającą grę i kliknij przycisk ZAPISZ GRĘ lub opcję ANULUJ, aby powrócić do menu gry bez zapisywania. Możesz również kliknąć nazwę identyfikacyjną poprzedniej gry, a następnie opcję USUŃ, aby na stałe usunąć ją ze swojego komputera.

UWAGA W trakcie gry możesz wcisnąć klawisze **CTRL + F5**, aby dokonać Szybkiego Zapisu gry albo **CTRL + F8**, aby przeprowadzić Szybkie Wczytanie gry.

Walki Gracz kontra Komputer

Jeżeli wybierzesz z Menu Głównego opcję GRACZ KONTRA KOMPUTER, przygotuj się na dynamiczną walkę strategiczną przeciwko nieprzyjaciołom sterowanym przez komputer. Gracze mogą podzielić się na drużyny, co otwiera możliwość współpracy między stronami starcia.

Przed rozpoczęciem potyczki, należy wykonać kilka kroków, a przede wszystkim wybrać odpowiednią mapę.

Kliknij opcję WCZYTAJ GRĘ, aby wczytać wcześniej zapisaną potyczkę Gracz kontra Komputer. Wybierz nazwę identyfikacyjną gry z wyświetlonej listy. Następnie kliknij opcję WCZYTAJ GRĘ lub ANULUJ, aby powrócić do ekranu konfiguracji Potyczki. Możesz również usunąć zapisaną grę – w tym celu zaznacz ją i kliknij opcję USUŃ.

Wybierz mapę

Określ poszczególne opcje gry



Wybierz graczy

MAPA

Kliknij na tym rozwijanym menu, aby wyświetlić wszystkie scenariusze potyczek i liczbę graczy potrzebną do każdego z nich. Zaznacz wybraną mapę, a lista graczy – znajdująca się poniżej – zostanie odpowiednio zaktualizowana.

OPCJE

Rodzaj gry

Wybierz żądany rodzaj gry. Jeżeli posiadasz zainstalowane tzw. „mody" (modyfikacje gry przygotowywane przez samych graczy), możesz wybrać różne obsługiwane tryby gry.

Mnożnik zasobów

Mnożnik zasobów określa ilość JZ dostępnych na pobliskich asteroidach. Można go ustawić na LOW (połowa zwykłej ilości), STANDARD (standardowa ilość) oraz HIGH (dwa razy więcej niż normalnie).

Limit ilości jednostek

Ta wartość określa maksymalną liczbę statków, które możesz zbudować. W trakcie gry wciśnij klawisz **I**, aby wywołać panel Informacji o Flocie i wyświetlić limity statków poszczególnych klas, które możesz posiadać.

- W większości przypadków zalecane jest ustawienie DEFAULT (domyślnie). Gwarantuje ono dużą płynność działania gry i zrównoważoną rozgrywkę.
- Ustawienie LOW (mało) pozwala poprawić płynność działania gry na słabszych komputerach.
- Ustawienie HIGH (dużo) jest zalecane wyłącznie posiadaczom silnych komputerów.

Zasoby początkowe

Ta wartość określa początkową ilość JZ, którą dysponuje każdy z graczy.

- **Map Default**: Domyślna ilość JZ dla danej mapy.
- **Low**: 1000 JZ
- **Medium**: 3000 JZ
- **High**: 10000 JZ

Lokacje początkowe

Każda mapa posiada z góry określone lokacje początkowe dla każdej drużyny. Jeżeli chcesz, aby drużyny rozpoczynały grę w losowo wybranych lokacjach, wybierz opcję RANDOM (losowe). Jeżeli mają one rozpoczynać grę w miejscach określonych, wybierz opcję FIXED (ustalone).

GRACZE

Znajdujesz się Na pierwszym miejscu tej listy. Kliknij na własnej nazwie Gracza, aby otworzyć okno Edycji Profilu (patrz: Profile graczy na str. 15) i określ barwy, jakie będziesz wykorzystywał w grze. W ten sam sposób konfiguruje się graczy sterowanych przez komputer.

Kliknij rozwijane menu przy każdym graczu sterowanym przez komputer, aby określić poziom jego umiejętności:
NISKI, NORMALNY, WYSOKI, EKSPERT lub ZAMKNIJ.
Im wyższy poziom, tym groźniejszy będzie ten gracz i trudniej będzie ci się przed nim bronić. Ustawienie ZAMKNIJ powoduje, iż dany gracz nie weźmie udziału w potyczce. Daje ci to pewien margines swobody w określaniu liczby graczy.

Kliknij rozwijane menu Rasy, aby wybrać swojego sojusznika. Postępując podobnie, przydziel numer drużyny i pozycję. Możesz grupować graczy w drużyny, aby potyczka przybrała charakter starcia strategicznego, albo pozostać przy pierwotnych zasadach „wszyscy przeciw wszystkim”.

Walki w trybie wieloosobowym

Do toczenia bojów w trybie wieloosobowym możesz wykorzystać trzy różne połączenia: LAN (sieć lokalna), Internet oraz usługę GameSpy.

SIEĆ LOKALNA

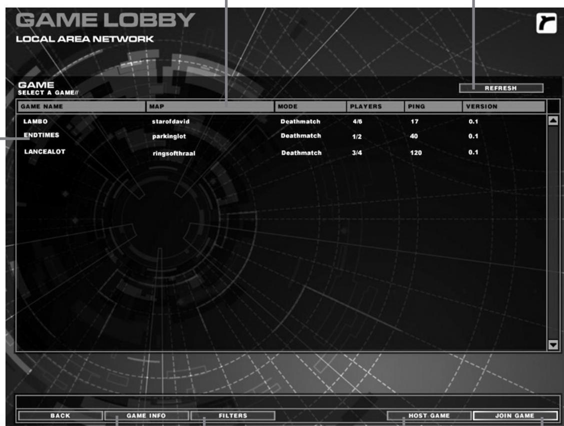
Pokój Gry w sieci lokalnej

Z tego miejsca możesz hostować grę lub dołączyć do gry w sieci lokalnej. W lewej części ekranu przedstawione są sesje gry toczone w sieci lokalnej, do których możesz dołączyć.

Wybierz sesję gry z listy

Kliknij na nagłówku kolumny, aby sortować listę

Aktualizacja listy gier



Wyświetl informacje na temat wskazanej gry

Ustaw filtry wyszukiwania, aby odnaleźć konkretną grę w sieci lokalnej

Hostuj grę

Dołącz do gry

Hostowanie gry

Jeżeli chcesz hostować grę, kliknij opcję HOSTUJ GRĘ. Wpisz nazwę gry, a z rozwijanego menu wybierz rodzaj gry. W polu tekstowym wpisz hasło dostępu do gry – możesz też jednak pominąć ten element. Jeżeli wpiszesz hasło, będziesz musiał podać je graczom, którzy mają dołączyć do gry. Kliknij przycisk OK.

Na ekranie Hostuj Grę możesz wybrać mapę i określić poszczególne opcje rozgrywki *(patrz: Opcje potyczki na str. 9).* Możesz również określić opcje poszczególnych graczy *(patrz: Gracze na str. 11).* Po określeniu cech gracza, zaznacz pole wyboru po prawej stronie, aby zasygnalizować swoją gotowość do gry.

UWAGA Nie można rozpocząć gry w sieci lokalnej, dopóki wszyscy gracze nie zaznaczą u siebie tego pola.

Host określa wówczas pozycję poszczególnych graczy oraz status graczy dodatkowych. Gra 4 graczy może obejmować hosta, inną osobę oraz dwóch graczy sterowanych przez komputer. Aby zmienić rodzaj gracza lub zamknąć pozycję, kliknij rozwijane menu na lewym brzegu i zaznacz swój wybór. Host może usunąć żywych graczy, usiłujących wziąć udział w grze – w tym celu należy wybrać opcję ZAMKNIJ lub KOMPUTER z rozwijanego menu obok nazwy gracza. Kiedy wszyscy gracze zgłoszą swoją gotowość, kliknij przycisk ROZPOCZNIJ GRĘ.

Dołączanie do gry

Aby dołączyć do gry, kliknij jej nazwę na wyświetlonej liście, a następnie przycisk DOŁĄCZ DO GRY. Wpisz hasło, jeżeli host tego wymaga. Określ wszystkie cechy swojego gracza. Następnie zaznacz pole wyboru po prawej stronie, aby zasygnalizować swoją gotowość.

Nie można rozpocząć gry, dopóki wszyscy gracze nie zaznaczą u siebie tego pola. Za pomocą okna Rozmowy możesz wymieniać wiadomości z innymi Graczami. Wpisz wiadomość w polu tekstowym pod oknem rozmowy. Następnie wciśnij klawisz **ENTER** lub kliknij opcję WYŚLIJ.

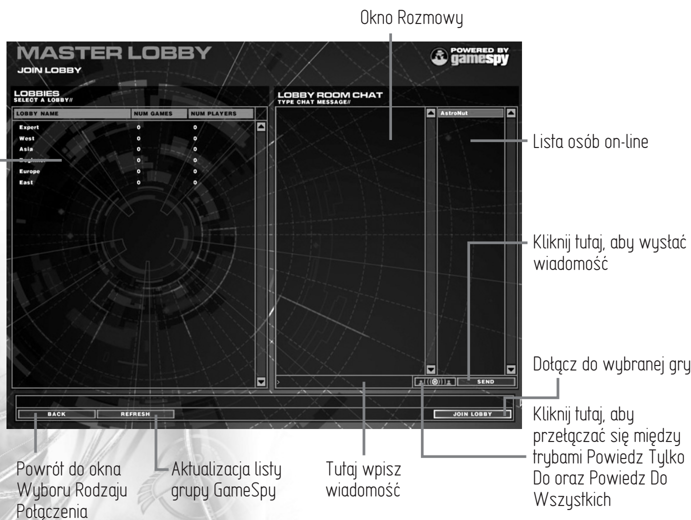
INTERNET (BEZPOŚREDNIE POŁĄCZENIE TCP/IP)



Istnieje również możliwość gry w Homeworld 2 w Internecie za pomocą bezpośredniego połączenia TCP/IP. W tej opcji masz możliwość hostowania lub dołączenia do gry. Aby dołączyć do gry, musisz znać adres IP komputera, który hostuje grę. Dalsza część konfiguracji gry przebiega

identycznie jak w przypadku gry wieloosobowej w sieci lokalnej *(patrz: Sieć lokalna na str. 11).* Jeżeli chcesz hostować grę, konfiguracja również przebiega identycznie, jak w przypadku gry wieloosobowej w sieci lokalnej.

GAMESPY



Gra *Homeworld 2* współpracuje z usługą GameSpy. Dzięki GameSpy możesz przeszukiwać cały Internet w poszukiwaniu aktywnych sesji gry w *Homeworld 2*, filtrować ulubione gry i rozmawiać z innymi graczami. Instalacja programu GameSpy Arcade nie jest wymagana do rozgrywki w *Homeworld 2* za pośrednictwem usługi GameSpy.

Pokój Gry na serwerze GameSpy

Ekran ten jest niemal identyczny z ekranem Konfiguracji Gry w sieci lokalnej *(patrz: Pokój Gry w sieci lokalnej na str. 11).* Jedyną różnicą jest obecność funkcji Rozmowy. Aby hostować lub dołączyć do gry za pomocą GameSpy, postępuj według wskazówek dla sesji gry w sieci lokalnej.

Czat (pogawędka) w trybie wieloosobowym

Wszystkie trzy rodzaje gier w trybie wieloosobowym umożliwiają prowadzenie rozmów przez graczy. Mechanizm rozmowy w każdym wypadku jest identyczny. Możesz przesyłać wiadomości do wszystkich graczy na liście albo tylko do wybranych osób – służą do tego tryby WYŚLIJ WIADOMOŚĆ DO WSZYSTKICH oraz WYŚLIJ TYLKO DO INNEGO GRACZA. Aby przekazać wiadomość tylko wybranej osobie, kliknij na jej nazwie na liście z prawej strony. Wpisz wiadomość w polu tekstowym pod oknem rozmowy i kliknij opcję WYŚLIJ.

Profile gracza

Wybierz tę opcję w Menu Głównym, aby utworzyć nową tożsamość. Na ekranie pojawi się menu Konfiguracji Profilu. Wszystkie profile są opatrzone trzema opcjami: NOWY, EDYTUJ i USUŃ PROFIL.

Profile gracza umożliwiają porządkowanie zapisywanych gier oraz stałe ustalenie opcji i kolorów używanych w grze. Gracz może posiadać nieograniczoną ilość Profili.

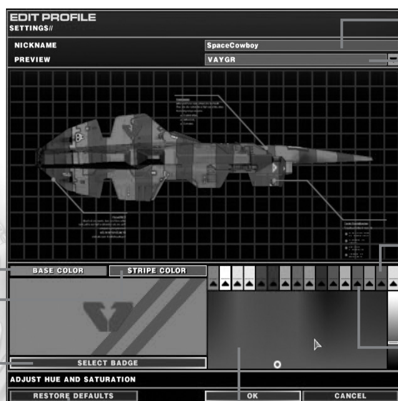
NOWY PROFIL

Wpisz nazwę gracza w polu tekstowym i kliknij OK, aby utworzyć nowy profil, albo kliknij ANULUJ, żeby powrócić do menu

Konfiguracji Profilu bez jego tworzenia. Będzie to twoja domyślna nazwa używania w Rozmowie i trybie wieloosobowym. Jeżeli chcesz mieć inny pseudonim, możesz zmienić nazwę domyślną w górnej części ekranu Konfiguracji Gracza.

EDYCJA PROFILU

Ekran Edytuj Profil umożliwia dostosowanie kolorów twoich statków i wprowadzenie niepowtarzalnego pseudonimu.



Aby zmienić pseudonim, musisz wpisać nowy pseudonim w górnej części ekranu. Możesz również zmienić przyporządkowanie swojej drużyny – w tym celu wybierz ustawienie: Hiigaranin lub Vaygr, z rozwijanego menu w górnej części ekranu.

Kliknij zakładkę KOLOR PODSTAWOWY lub KOLOR PASKA, aby wybrać podstawowy kolor kadłubów twoich statków oraz kolor elementów dodatkowych. Kliknij dowolne miejsce kolorów palety barw, po prawej stronie.

Zmiana koloru kadłuba lub paska zostaje natychmiast odzwierciedlona w oknie Podglądu, w górnej części ekranu. Aby szybko dopasować kolory, możesz również kliknąć jedną z 16 zakładek kolorów, znajdujących się ponad paletą barw. Każdej zakładce można przypisać inny kolor – w tym celu najpierw wybierz kolor na palecie, a następnie kliknij trójkącik wewnątrz zakładki kolorów.

Aby zmienić jasność i nasycenie spektrum kolorów, poruszaj suwakiem znajdującym się z prawej strony palety barw.

Tworzenie i zmiana godła

Aby zmienić godło swojej floty, wybierz opcje WYBIERZ GODŁO. Kliknij godło, a następnie przycisk OK, lub przycisk ANULUJ, jeżeli chcesz powrócić do poprzedniego ekranu bez wprowadzania zmian. Możesz również utworzyć własne godło dla floty. Musisz do tego celu użyć zewnętrznych programów graficznych. Tworzone godło musi być grafiką o rozmiarach 64x64 pikseli, zapisaną w formacie 32-bitowego pliku Targe (.tag). Pliki z godłami muszą następnie zostać zapisane w podkatalogu Profiles/Badges w folderze głównym gry Homeworld 2, na dysku twardym. Jeżeli chciałbyś, aby godło zawierało elementy przezroczyste (tak aby pod polem o rozmiarach 64x64 pikseli widać było powłokę kadłuba statku), musisz na wybrany obszar nałożyć maskę kanału alfa.

Pseudonim

Twój pseudonim jest wykorzystywany jako twoja nazwa w grze w trybie wieloosobowym oraz na Czacie. Domyślnie, twój Pseudonim brzmi identycznie jak Nazwa Profilu. Jeżeli chcesz zmienić pseudonim, wpisz nowy w górnej części ekranu. Następnie kliknij OK albo ANULUJ, jeżeli rezygnujesz z wprowadzenia zmiany do profilu.

USUŃ PROFIL

Ta funkcja służy do usunięcia profilu gracza z katalogów gry Homeworld 2. Korzystaj z niej z dużą ostrożnością, ponieważ kasuje ona wszystkie zapisane gry oraz opcje ustawione dla danego profilu. Kliknij nazwę profilu na liści w menu Konfiguracji Profili. Następnie kliknij przycisk USUŃ. Po wprowadzeniu wszystkich żądanych zmian do profilu gracza, kliknij OK, aby powrócić do Menu Głównego lub ANULUJ, aby zrezygnować z wprowadzania zmian i powrócić do Menu Głównego.

Opcje

Aby otworzyć Menu Opcji, wybierz odpowiednią pozycję w Menu Głównym, kliknij zakładkę MENU na Pasku Zadań albo w trakcie misji lub potyczki wciśnij klawisz F10. Jeżeli otworzysz Opcje z Menu Głównego, ekran Opcji będzie zawierał cztery zakładki. Po otwarciu Opcji w trakcie misji lub potyczki, dostępna będzie wyłącznie zakładka Rozgrywki. Poniżej znajdziesz objaśnienie najtrudniejszych opcji:

GRAFIKA

WŁĄCZ SYNCHRONIZACJĘ PIONOWĄ Opcja włącza mechanizm synchronizacji tempa tworzenia obrazu gry z szybkością odświeżania monitora.

CIENIE Opcja włącza wyświetlanie cieni rzucanych przez przelatujące statki i inne obiekty. Opcję można włączyć lub wyłączyć. Wyłączenie cieni może poprawić płynność działania gry na wolniejszych komputerach.

JAKOŚĆ EFEKTÓW USZKODZEŃ Opcja włącza wyświetlenie efektów uszkodzeń powstałych w trakcie walk. Opcję tę można

włączyć lub wyłączyć. Wyłączenie efektów uszkodzeń może poprawić płynność działania gry na wolniejszych komputerach.

JAKOŚĆ HIPERPRZESTRZENI Opcja służy do regulacji jakości grafiki podczas skoku hiperprzestrzennego. Możliwe ustawienia tej opcji to WYSOKA i NISKA. Ustawienie NISKIEJ jakości może poprawić płynność działania gry na wolniejszych komputerach.

DETALE OŚWIETLENIA Opcja steruje ilością świateł wyświetlanych na statkach.

GEOMETRIA SZCZEGÓŁOWA Opcja włącza lub wyłącza najwyższy poziom tworzonych wielokątów przy budowie grafiki statków.

SKALOWANIE GEOMETRII Opcja włącza lub wyłącza mechanizm automatycznego przełączania poziomu detali, co pozwala utrzymać szybkość wyświetlania grafiki na optymalnym poziomie.

ROZGRYWKA

OPÓŹNIENIE ODPOWIEDZI NA ROZKAZ Opcja reguluje jak długo odpowiedź na wydany rozkaz ma widnieć na ekranie.

WŁĄCZ PANORAMY KURSOREM MYSZY Ta funkcja umożliwia panoramowanie widoku w lewo, w prawo, w górę oraz dół przez dosunięcie kursora do krawędzi ekranu.

WŁĄCZ NLIPS Nieliniowe Odwrotne Skalowanie Perspektywy. Włączenie tej opcji powoduje, że statki znajdujące się bardzo daleko będą nieco większe, co ułatwi ich wyszukiwanie. Jeżeli wyłączysz tę funkcję, wyświetlane statki będą normalnej wielkości.

PRIORYTET JEDNOSTEK WOJSKOWYCH Jeżeli wybierzesz tę opcję, w trakcie wybierania przez zakreślenie wybierane będą wyłącznie jednostki bojowe (tzn. np. Zbieracze Zasobów i Statek Matka nie będą w ten sposób wybierane). Jeżeli mimo włączenia tej opcji chcesz wybrać wszystkie jednostki, podczas zakreślania wciśnij i przytrzymaj klawisz **A** *(patrz: Wybieranie przez zakreślenie na stronie 21).*

Rozgrywka w Homeworld 2

UWAGA Wszystkie rozkazy są wyszczególnione na Karcie Referencyjnej.

STEROWANIE WIDOKIEM

Widok przestrzeni gry to główne miejsce, w którym dowodzisz flotą. Istnieją cztery podstawowe sposoby sterowania widokiem przestrzeni:

OBROTY kliknij prawy klawisz myszy i poruszaj nią, aby obracać widok w dowolnym kierunku o 360 stopni.

PRZYBLIŻENIE Pokręć kółkiem myszy w górę, aby przybliżyć widok, lub w dół, aby oddalić widok. Można również wcisnąć i przytrzymać obydwa klawisze myszy jednocześnie i poruszać myszą do przodu i do tyłu.

PANORAMY Aby przesunąć widok do przodu, do tyłu, w prawo albo w lewo, dosuń kursor myszy do odpowiedniej krawędzi ekranu. Widok można również przesuwać za pomocą klawiszy strzałek. Aby wykonać panoramę w osi pionowej, wciśnij **INSERT** i **DELETE**. Upewnij się, że opcja Panoramy Kursorem Myszy w menu Opcji Rozgrywki została włączona *(patrz: Opcje str. 18).*

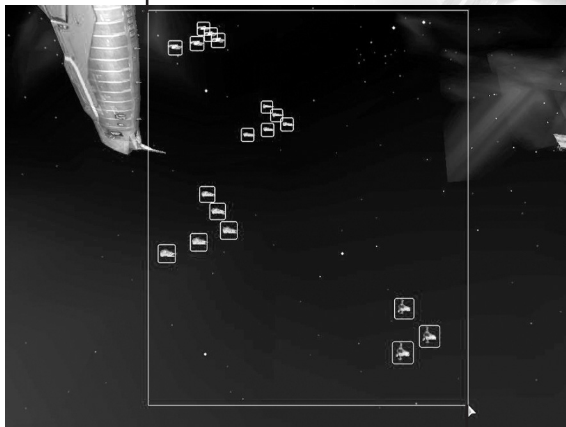
USTAWIENIA WIDOKU Aby ustawić widok na wybranym statku:

- Kliknij statek, a następnie kółko myszy (środkowy klawisz myszy) lub naciśnij **F**.
- Jeżeli nie chcesz wybierać statku, a jedynie ustawić na nim widok, wskaż statek kursorem, przytrzymaj klawisz **ALT** i kliknij lewy klawisz myszy.
- Aby powrócić do poprzednio wybranego statku, wciśnij **PAGE UP**. Jeżeli chcesz powrócić do ustawienia widoku, które przed chwilą anulowałeś, wciśnij **PAGE DN**.

- Jeżeli chcesz ustawić widok na Statku Matce lub innych statkach produkcyjnych, wciśnij klawisz **HOME**.

WYBIERANIE STATKÓW

Kliknij to miejsce



Trzymając wciśnięty klawisz myszy, poruszaj myszą tak, aby objąć we wnętrzu powstałego prostokąta wszystkie statki

Wybieranie

Aby wybrać statek, po prostu kliknij jego sylwetkę w oknie gry. Nad wybranym statkiem pojawi się jego pasek stanu.

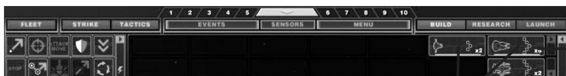
- Wciśnij i przytrzymaj klawisz **SHIFT**, wybieraj kolejne statki, aby dodać je do aktualnie wybranej grupy.
- Wciśnij i przytrzymaj klawisz **CTRL**, kliknij ikonę statku na Pasku Zadań, aby usunąć go z aktualnie wybranej grupy okrętów.
- Kliknij dwukrotnie okręt, aby naraz wybrać wszystkie statki danego typu, jakie są widoczne na ekranie.

Wybieranie przez zakreślenie

Aby wybrać statki przez zakreślenie, kliknij i przytrzymaj lewy klawisz myszy, a następnie zakreśl wokół statków prostokąt. Nad wybranymi statkami pojawią się paski stanu.

Domyślnie wybierane są wszystkie statki, które znajdą się wewnątrz zakreślonego prostokąta. Jeżeli chcesz wybrać tylko okręty wojskowe, w trakcie zakreślania wciśnij klawisz **A**. Możliwość ta jest bardzo pomocna, kiedy chcesz wydać rozkaz grupie statków między którymi znajdują się Zbieracze Zasobów lub inne statki cywilne.

Każda ikona przedstawia klasę statków przypisaną wybranemu Statkowi Głównemu



Sześć eskadr Myśliwców Przechwytujących, dwie eskadry Bombowców i dwie eskadry Zwiadowców

W ogniu walki niejednokrotnie nie będziesz miał czasu poszukiwać któregoś ze statków aby wydać mu rozkaz. Wciśnij klawisz **CAPS LOCK**, aby wybrać wszystkie statki widoczne na ekranie. Panel Stanu Statków zawiera ikony każdej klasy statków, jak również ilość posiadanych eskadr każdej klasy. Kliknij ikonę klasy, aby wyświetlić serię ikon poszczególnych eskadr – wówczas możesz kliknąć poszukiwaną eskadrę. Możesz wtedy wydać wybranym statkom rozkaz, nawet jeżeli znajdują się one 50 kilometrów poza obserwowanym wycinkiem przestrzeni kosmicznej.

UWAGA Jeżeli chcesz wybrać tylko okręty wojskowe, w trakcie zakreślania wciśnij klawisz **A**.

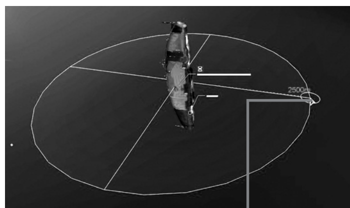
Grupy Kontrolne

Grupy Kontrolne to funkcja umożliwiająca przypisanie zespołu określonych statków do jednego z klawiszy numerycznych, co ułatwia wybieranie i wydawanie rozkazów tym jednostkom.

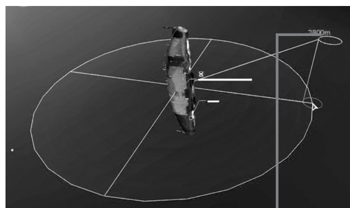
Po wybraniu grupy statków, wciśnij klawisz CTRL oraz jedną z 10 cyfr (1-0), aby przypisać wybrane statki do Grupy Kontrolnej o takim właśnie numerze. Następnie, kiedy zechcesz wybrać wszystkie statki tej Grupy, wciśnij na klawiaturze odpowiedni klawisz z cyfrą. Jeżeli chcesz wybrać Grupę i ustawić na niej widok, wciśnij odpowiedni klawisz dwukrotnie. Pełna lista wszystkich klawiszy skrótu, umożliwiających szybkie wydawanie rozkazów, znajduje się na dołączonej Karcie Referencyjnej.

RUCH

Kiedy już wybierzesz jednostkę (lub grupę jednostek) w sposób opisany powyżej, możesz wydawać im rozkazy ruchu oraz polecenia bojowe.



To kółko wskazuje poziomy punkt nawigacyjny dla ruchu statku



To kółko wskazuje pionowy punkt nawigacyjny dla statku. W tym konkretnym przykładzie, statek przemieści się o 2500 m w osi poziomej i o 300 m w osi pionowej

RUCH POZIOMY Wybierz statek lub grupę statków, a następnie kliknij, prawym klawiszem myszy, w puste miejsce w przestrzeni kosmicznej. Możesz również wcisnąć klawisz **M**. Spowoduje to wyświetlenie Dysku Ruchu, który służy do koordynacji planowanego ruchu. Wskaż kursorem punkt docelowy i kliknij – w ten sposób wydasz wybranemu statkowi rozkaz ruchu w dane miejsce. Aby anulować Dysk Ruchu, wciśnij klawisz **ESC**.

RUCH PIONOWY Przy pomocy Dysku Ruchu wybierz punkt docelowy w płaszczyźnie poziomej, a następnie, zanim ostatecznie klikniesz w celu zatwierdzenia rozkazu ruchu, wciśnij i przytrzymaj lewy klawisz ruchu. Na Dysku Ruchu pojawi się teraz wektor ruchu pionowego. Poruszaj kursorem w osi pionowej, a następnie kliknij lewy lub prawy klawisz myszy, aby wydać wybranym statkom rozkaz przemieszczenie się do punktu wskazanego w płaszczyźnie trójwymiarowej.

RUCH NA DALEKICH DYSTANSACH Otwórz Ekran Czujników SPACE *(patrz: Ekran Czujników na str. 38)*, a następnie wciśnij klawisz **M**, aby wyświetlić na dużej mapie czujnikowej Dysk Ruchu. Skorzystaj z niego w taki sam sposób, jak opisano powyżej.

DOKOWANIE STATKÓW Wybierz żądane statki, a następnie kliknij prawym klawiszem myszy okręt, do którego mają one przycumować. Możesz również wybrać statki i kliknąć ikonę Dokuj w menu Rozkazów Specjalnych. Wybrane statki będą wówczas usiłowały przycumować do najbliższego statku, który jest w stanie przeprowadzić taką operację. Możesz też wcisnąć klawisz **D**, a wybrany statek będzie próbował dokować przy najbliższym statku, który jest zdolny przeprowadzić taką operację.

ZBIERANIE ZASOBÓW Wybierz Zbieracz Zasobów, a następnie wskaż kursorem żądaną asteroidę lub złom kosmiczny i kliknij prawy klawisz myszy. Możesz również wybrać Zbieracza Zasobów i kliknąć ikonę Zbieraj w menu Rozkazów Specjalnych. Zbieracz Zasobów rozpocznie wówczas eksploatację najbliższego skupiska zasobów. Możesz też wcisnąć klawisz **H**, a wybrany Zbieracz będzie gromadził zasoby z najbliższego skupiska.

RUCH W TRAKCIE ATAKU Statki Główne posiadają możliwość ruchu w trakcie ostrzału jednostek nieprzyjacielskich. W tym celu wydaj Statkowi Głównemu rozkaz ataku, a następnie w normalny sposób wydaj mu rozkaz ruchu. Możesz również kliknąć ikonę Ruch i Atak w menu Rozkazów Specjalnych. Aby oznaczyć ten specjalny ryb ruchu, Dysk Ruchu będzie wówczas miał kolor czerwony.

WALKA

Rozkaz ataku

Jeżeli chcesz zaatakować jednostkę wroga, najpierw wybierz swój statek (lub statki), a następnie kliknij prawym klawiszem myszy statek nieprzyjacielski. Aby dokonać ataku na kilka statków nieprzyjacielskich jednocześnie, wciśnij i przytrzymaj klawisz **CTRL** oraz zakreśl myszą te jednostki wroga, które chcesz zaatakować. Kiedy twój okręt zniszczy wskazany statek wroga, zaatakuje kolejną najbliższą jednostkę nieprzyjaciela. Jeżeli więc w okolicy znajdują się jednostki nieprzyjacielskie, wystarczy że wydasz swoim wojskom tylko jeden rozkaz Ataku.

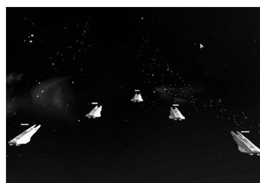
Istnieje możliwość celowania do konkretnych Podsystemów Statków Głównych. W tym celu, musisz wystarczająca przybliżyć widok, aby móc je wyraźnie rozróżnić *(patrz: Statki Kosmiczne – Podsystem na str.47).*

Jeżeli chcesz bardziej szczegółowo dopracować swoje plany taktyczne, możesz wyświetlić szacunkową ocenę siły rażenia wszystkich statków swojej floty posiadających zdolność atakowania wroga.

Taktyki ataku



Bierna



Obronna



Agresywna

Możesz szybko wybierać jeden z trzech szyków dla swoich eskadr Myśliwców lub Bombowców. Najpierw wybierz lub określ statki, a następnie, w zależności od szyku, wciśnij klawisz **F2**, **F3** lub **F4**.

	BIERNA F2	OBRONNA F3	AGRESYWNA F4
Szyk	**MUR**	**DELTA**	**PAZUR**
Zachowanie	Statki odpowiadają ogniem okrętom atakującym jednostki gracza w zasięgu wykrywania.	Jeżeli nie otrzymają innych rozkazów, bronią własnej pozycji.	Statki, które nie mają innych zadań, atakują wszelkie jednostki wroga, które wykrywają.
Taktyka	Jeżeli w zasięgu ognia znajdują się atakujący wrogowie, statki prowadzą ostrzał w trakcie przemieszczania się.	Jeżeli w zasięgu ognia znajdują się atakujący wrogowie, statki prowadzą ostrzał w trakcie przemieszczania się.	Statki podczas przemieszczania się ostrzeliwują wszelkie jednostki wroga w zasięgu wykrywania.

Grupy Uderzeniowe

Grupa Uderzeniowa to zespół wielu eskadr i Statków Głównych, rozstawionych w skutecznym szyku bojowym. Istnieją trzy rodzaje Grup Uderzeniowych:

	FALANGA STATKÓW GŁÓWNYCH F5	TYRALIERA FREGAT F6	ZASŁONA MYŚLIWCÓW F7
Szyk przedni	Statki Główne rozmieszczone w przedniej części szyku.	Pierwszą linię tworzą Fregaty zdolne rozprawić się z niemal każdym zagrożeniem.	W pierwszej linii znajdują się Myśliwce, mające przechwycić atakujące Fregaty lub lekkie jednostki uderzeniowe wroga.
Szyk pośredni	Fregaty gotowe do wsparcia Statków Głównych.	W środku rozmieszczone Statki Główne, gotowe do wsparcia Fregat.	Fregaty atakujące ze środka wspierają eskadry Myśliwców.
Szyk tylny	Lekkie okręty uderzeniowe, rozmieszczone w tylnej części szyku, są gotowe włączyć się do walki.	Lekkie okręty uderzeniowe osłaniają flanki i bronią przed atakami Myśliwców i Korwet.	Statki Główne osłaniają zaplecze i wspierają ogniem Myśliwce.





ROZKAZY SPECJALNE

Statkom wchodzącym w skład floty można wydawać rozmaite rozkazy, od poleceń bojowych, przez manewry taktyczne, aż po dyrektywy dotyczące eksploatacji zasobów. Każdej z komend odpowiada ikona Rozkazu Specjalnego, znajdująca się na panelu widniejącym w lewym dolnym rogu ekranu gry. Każdemu z rozkazów przypisany jest kursor, przypominający kształtem ikonę.

Panel Rozkazów Specjalnych zawiera serię ikon podzielonych na dwie grupy. Aby przełączyć się między tymi dwiema grupami ikon, kliknij ikonę przełączania lub wciśnij klawisz ʹ. Aby zastosować jakikolwiek Rozkaz Specjalny, w pierwszej kolejności wybierz statek lub grupę statków.



Panel Rozkazów Specjalnych

Aby przełączyć się między dwoma grupami ikon, kliknij wskazaną ikonę

Panel Rozkazów Specjalnych zawiera serię ikon podzielonych na dwie grupy. Aby przełączyć się między tymi dwiema grupami ikon, kliknij ikonę przełączania lub wciśnij klawisz ʹ (apostrof). Aby zastosować jakikolwiek Rozkaz Specjalny, w pierwszej kolejności wybierz statek lub grupę statków.

Przy wybieraniu statku, należy wziąć pod uwagę, czy jest on przystosowany do wykonywania danego zadania, np. nie można wydać Myśliwcowi Przechwytującemu rozkazu zbierania zasobów. Ponadto, aby móc wydać niektóre rozkazy, musisz posiadać pewne urządzenia lub opracowanie technologie naukowe, nawet spełniać oba te warunki jednocześnie. Ikony rozkazów niedostępnych są wygaszone.

Oto pełna lista rozkazów wraz z ich skrótami klawiaturowymi:



M RUCH Kliknij tę ikonę, aby wyświetlić Dysk ruchu następnie kliknij, aby wskazać punkt docelowy *(patrz: dysk Ruchu na str.23)*



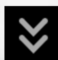
CTRL ATAKUJ Kliknij tę ikonę, a następnie cel. Możesz również wskazać kilka celów jednocześnie przez ich zakreślenie.



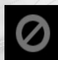
CTRL + A RUCH Kliknij tę ikonę, a następnie kliknij cel.



G OCHRANIAJ Kliknij tę ikonę, a następnie kliknij prawym klawiszem myszy wybrany obiekt. Wybrane statki zajmą pozycje obronne i będą ochraniać wskazany obiekt.



D DOKUJ Kliknij tę ikonę, a następnie kliknij prawym klawiszem myszy wybraną jednostkę. Jednostki mogą dokować jedynie przy niektórych Statkach Głównych.



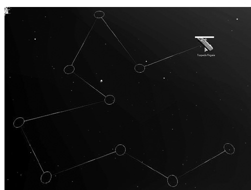
S STOP Silniki statku zostają wyłączone, rozkaz ruchu zostaje anulowany.



W USTAW PUNKTY NAWIGACYJNE Kliknij statek (lub grupę statków), a następnie tę ikonę, aby wyświetlić Dysk Punktów Nawigacyjnych. Klikaj teraz kolejne miejsca, aby wyznaczyć ciąg punktów nawigacyjnych. Połączone punkty tworzą trasę oznaczoną kolorem czerwonym. Po określeniu wszystkich punktów nawigacyjnych, wciśnij klawisz ESC, a wybrane statki automatycznie zaczną przemierzać wytyczony szlak. Aby wycofać statek z patrolu, kliknij ikonę Ruchu i wskaż nowy kurs dla statku.

Możesz również użyć mechanizmu punktów nawigacyjnych, aby utworzyć serię poleceń ruchu i zakończyć ją rozkazem bojowym.

W tym celu włącz Dysk Punktów Nawigacyjnych, wyznacz trasę i kliknij prawym klawiszem myszy cel. W trybie Punktów Nawigacyjnych dostępne są niemal wszystkie rozkazy wywoływane prawym klawiszem myszy. Przykładowo, możesz tak wytyczyć szlak z punktów nawigacyjnych, aby twój statek ukrył się za mgławicą pyłową i znienacka zaatakował wrogi Lotniskowiec albo zaczął naprawiać własnego Niszczyciela. W momencie wydania rozkazu prawym klawiszem myszy, szlak punktów nawigacyjnych kończy się w tym punkcie. Aby wyjść z trybu Punktów Nawigacyjnych, wciśnij klawisz **ESC** lub kliknij ikonę Punktów Nawigacyjnych. Wybrane jednostki rozpoczną patrolowanie na wyznaczonej trasie.



Fregata Torpedowa patroluje przestrzeń na trasie wyznaczonej za pomocą punktów nawigacyjnych



H ZBIERAJ Kliknij te ikonę, aby rozpocząć eksploatację zasobów z ich najbliższego skupiska. Po przetransportowaniu na Statek Główny, zasoby są przetwarzane na Jednostki Zasobów (JZ).



J HIPERPRZESTRZEŃ Kliknij tę ikonę, aby zainicjować procedurę skoku hiperprzestrzennego. Wybrany statek musi posiadać Moduł Hiperprzestrzenni *(patrz: Panel Budowy na str. 42)*. Skok hiperprzestrzenny kosztuje określoną ilość JZ – zadbaj więc, aby zawsze mieć ich zapas. Dysk Hiperprzestrzenny wygląda jak zwykły Dysk Ruchu w kolorze purpurowym *(patrz: Ruch na str. 23)*. Kliknij dowolny wybrany punkt, aby wskazać go jako docelowy skoku hiperprzestrzennego.



Koszt JZ zależy od rodzaju statku i długości skoku

Wskaźnik odległości

Dysk Hiperprzestrzenny

Promień Hiperprzestrzenny. Statki, które znajdą się wewnątrz okręgu o takim promieniu, skorzystają ze śladu hiperprzestrzennego Statki Matki

Podczas wejścia w Hiperprzestrzeń lekkie okręty uderzeniowe muszą najpierw dokować przy jednostkach większych. Fregaty w większe statki mogą samodzielnie wchodzić w Hiperprzestrzeń, o ile znajdą się wystarczająco blisko Statku Głównego zdolnego do wykonania skoku hiperprzestrzennego.



CTRL+SPACE+X WYCOFAJ Statek zostaje wycofany ze służby i przerobiony na JZ. Wycofany statek musi najpierw przycumować do Lotniskowca, Stoczni lub Statku Matki (lekkie okręty uderzeniowe mogą również dokować przy Krążowniku). Nie ma możliwości wycofania przejętych okrętów wroga.



X SYGNAŁ CZUJNIKÓW Kliknij tę ikonę, aby jednocześnie wysłać sygnał badawczy z czujników na wszystkich twoich statkach. Na krótką chwilę powoduje to usunięcie tzw. „mgły wojny" – widać nawet te jednostki wroga, które pozostają poza normalnym zasięgiem wykrywania czujników. Najlepiej korzystać z tej funkcji na Ekranie Czujników *(patrz: Ekran Czujników na str. 38)*.



E IMPULS ELEKTROMAGMETYCZNY Kliknij tę ikonę, aby rozkazać Zwiadowcom, wyposażonym w system

EMP, wyemitować silny impuls elektromagnetyczny. Impulsy EMP na pewien czas wyłączają wszystkie statki znajdujące się w określonym zasięgu. Wyłączone statki nie mogą się poruszać ani prowadzić ognia. Statki własne są odporne na atak impulsem EMP.



T POLE OBRONNE Kliknij tę ikonę, aby włączyć pole obronne. Osłania one statki przed ogniem wszystkich broni. Pole obronne działa tylko przez pewien czas.



C MASKUJ Kliknij tę ikonę, aby zamaskować wybrany statek. Statek taki musi posiadać Generator Maskujący (patrz: Panel Budowy na str. 42). Maskowanie działa tylko przez pewien czas. Zamaskowane statki nie mogą prowadzić ognia.



Y NAPRAWIAJ Wybierz Zbieracza Zasobów, zdolnego do naprawy innych jednostek, i kliknij tę ikonę. Następnie kliknij dowolny uszkodzony Podsystem lub statek.



N STAWIAJ MINY Kliknij tę ikonę, aby Korweta Minowa zaczęła stawiać miny. Na ekranie pojawi się interfejs stawiania min (patrz: Stawianie min na str. 32).



P USTAW PUNKT ZBIÓRKI Punkt Zbiórki to miejsce, do którego automatycznie lecą wszystkie nowe statki opuszczające doki. Możesz umieścić ten punkt w dowolnym miejscu mapy. Po wybraniu tej opcji na ekranie pojawia się Dysk Ruchu. Kliknij dowolny punkt, aby wskazać nowy punkt zbiórki.



CTRL+P USTAW OBIEKT ZBIÓRKI Rozkaz ten powoduje, że nowo zbudowane statki będą automatycznie lecieć do wskazanego obiektu, np. statku czy asteroidy. Kiedy dotrą na miejsce, przystąpią do swojej domyślnej czynności, o ile będzie ona możliwa (np. Zbieracze Zasobów rozpoczną eksploatację zasobów itp.)







POTWIERDŹ Jest to rozkaz potwierdzający, pojawiający się po wydaniu rozkazu likwidacji statku.



CTRL+SPACE+S LIKWIDUJ Zniszcz wybrany statek (lub statki). Kiedy wybierzesz te opcję, na ekranie pojawią się ikony Potwierdź i Anuluj. Likwidacja statku nie przynosi żadnych JZ.

Poza kursorami Rozkazów Specjalnych, istnieją jeszcze dwa inne, pojawiające się w momencie wydania odpowiedniego polecenia. Nie są one dostępne na panelu Rozkazów Specjalnych.

USTAW WIDOK Wskaż dowolny statek kursorem i wciśnij klawisz **ALT**, aby wyświetlić kursor ustawiania widoku. Teraz kliknij statek lub jeden z jego Podsystemów. Spowoduje to wyśrodkowanie widoku na celu. Ponowne kliknięcie powoduje przybliżenie widoku celu.

WYBIERZ Wciśnij klawisz **SHIFT** i klikaj kolejne jednostki. Sposób ten pozwala precyzyjnie wybrać większą grupę statków.

Stawianie Min

Korwety Minowe to jedyne jednostki, które posiadają zdolność budowy osłon, jakie stanową pola minowe. Wybierz Korwetę i kliknij ikonę Rozkazu Specjalnego Stawiaj Miny N. Na ekranie pojawi się czerwony Dysk Ruchu. Działa on dokładnie tak samo jak zwykły Dysk Ruchu.

1. Poruszaj myszą, aby określić kierunek pola minowego.
2. Aby wyregulować wysokość pola minowego, wciśnij i przytrzymaj lewy klawisz myszy, a następnie poruszaj myszą w górę i w dół.
3. Aby ustawić głębokość pola, wciśnij klawisz CTRL i poruszaj myszą. Umożliwia to budowę trójwymiarowych pól minowych.
4. Kiedy klikasz, aby określić ścieżkę stawiania min, aktualna pozycja Korwety jest uznawana za środek ścieżki. Korweta leci do pierwszego punktu ścieżki (punkt kliknięcia) i układa wzdłuż wskazanej trasy ciąg min.

Zbieranie zasobów (JZ)

Zasoby eksploatowanie z asteroid kosmicznych to pokarm każdej floty. Bez nich nie ma możliwości budowy nowych statków ani prowadzenia badań naukowych. Bez zasobów, twoja flota to tylko latające cele ćwiczeniowe dla wrogów. Ciężar operacji eksploatacji surowców dla floty spoczywa na Zbieraczach Zasobów. Jeżeli wydasz im rozkaz zbierania, automatycznie wyszukują one najbliższe skupisko zasobów. Następnie, znalezione ładunki są transportowane do najbliższego statku wyposażonego w Sekcję Przetwarzania Zasobów, gdzie są one przetwarzane na JZ – Jednostki Zasobów. Jak tylko rozpoczniesz rozgrywkę, natychmiast skieruj wszystkie posiadane Zbieracze do gromadzenia zasobów. Im szybciej zbierzesz znaczną ilość JZ, tym prędzej będziesz mógł budować potężniejsze okręty.

Zbieracze mogą również zbierać złom kosmiczny. W przeciwieństwie do asteroid, złom jest transportowany do Statku Matki lub Lotniskowca. Nie można składować złomu w Ruchomej Rafinerii. Zebrany złom raz na zawsze znika z pola gry.

Pasek Zadań

PANEL WYBORU

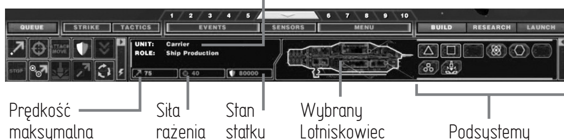
Kliknij dowolny statek, aby na Pasku Zadań wyświetlić Panel Wyboru. Panel Wyboru przedstawia wszystkie aktualnie wybrane statki w formie ikon. Ikony statków informują również o ich stanie. Jeżeli wybranych jest kilka statków tego samego rodzaju, na ikonie pojawia się mnożnik, oznaczający ilość statków.

Bliższe informacje o Podsystemach patrz: *Panel Budowy na str.42 oraz Podsystemy na str. 47.*





Nazwa i rola statku



Prędkość maksymalna

Siła rażenia

Stan statku

Wybrany Lotniskowiec

Podsystemy

Mnożnik wskazuje, ile jest wybranych statków danego rodzaju

UWAGA Panel Wyboru jest opisany także na Karcie Referencyjnej.

INFORMACJE O FLOCIE

Zbudowane jednostki

Maksymalna możliwa liczba jednostek



Jednostki floty

Trwające zadania Budowy, Podsystemów oraz Badań Naukowych



Kliknij tę ikonę, aby wstrzymać postęp prac

Kliknij tę ikonę, aby anulować kolejkę

Kliknij zakładkę Flota, aby wywołać opcje Informacje o Składzie **I** oraz Kolejki **Q**. Opcja INFORMACJE O SKŁADZIE przedstawia pełny spis posiadanych statków. Opcja KOLEJKI wyświetla podsumowanie kolejek zadań Budowy, Badań Naukowych i Podsystemów. Możesz wstrzymać lub anulować dowolne zadanie z kolejki, klikając odpowiednią ikonę obok paska postępu.

GRUPY KONTROLNE



Kliknij jedną z tych zakładek, aby wybrać odpowiednią Grupę Kontrolną (od 1 do 10)

Grupy Kontrolne służą do organizowania floty i upraszczają dowodzenie w skali taktycznej. Dziesięć ponumerowanych zakładek widniejących w górnej części Paska Zadań umożliwia szybki dostęp do poszczególnych Grup Kontrolnych.

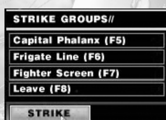
Aby przydzielić statki do Grupy Kontrolnej, kliknij je lub zakreśl myszą *(patrz: Wybieranie statków na str. 21)*, a następnie, przytrzymując klawisz **CTRL**, wciśnij jeden z klawiszy numerycznych, od **1** do **0**.

Przykładowo, aby szybko przywołać wszystkie statki przyporządkowane do Grupy Kontrolnej 1, wciśnij klawisz **1** lub kliknij zakładkę 1 na Pasku Zadań. Możesz wtedy wydać rozkaz całej Grupie Kontrolnej.

GRUPY UDERZENIOWE

Statki Grupy Uderzeniowej poruszają się z prędkością najwolniejszej jednostki wchodzącej w skład grupy. Każda jednostka powinna atakować takie statki, które są najbardziej podatne na jej ataki. Możesz zarządzać Grupami Uderzeniowymi – ustalać ich szyk, nadawać nazwy, dodawać i usuwać z Grupy jednostki oraz monitorować status każdego zgrupowania. Aby przydzielić statki do Grupy Uderzeniowej, wybierz je lub zakreśl, kliknij zakładkę, a następnie z rozwijanego menu wybierz jeden z możliwych szyków. W skład Grupy Uderzeniowej mogą wchodzić całe Grupy Kontrolne. Aby zwolnić statki, kliknij opcję ROZWIĄŻ w rozwijanym menu zakładki.

Skróty klawiszowe służące do tworzenia i rozwiązywania Grup Uderzeniowych to klawisze od **F5** do **F8**.



Widok Grupy Uderzeniowej



Widok Taktyki

TAKTYKA

Aby przydzielić statkom konkretną taktykę bojową, wybierz statki, kliknij tę zakładkę, a następnie wybierz żądaną taktykę. Bliższe informacje patrz: *Taktyki ataku na str. 25.*

ZDARZENIA

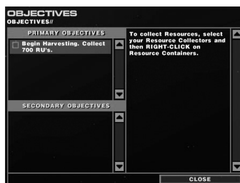


Kliknij tę zakładkę, aby wyświetlić listę wszystkich ważniejszych bieżących wydarzeń, np. kiedy dostępna będzie możliwość budowy nowych statków lub prowadzenia nowych badań naukowych.

Kliknięcie ikony z lewej strony nazwy zdarzenia powoduje ustawienie widoku na miejscu, w którym dane zdarzenie będzie się rozgrywać. Klawisz 0 na klawiaturze numerycznej również powoduje ustawienie widoku na miejscu zdarzenia.

ZADANIA

(TYLKO W TRYBIE KAMPANII DLA POJEDYNCZEGO GRACZA)



Kliknij tę zakładkę, aby wyświetlić listę wszystkich zadań podstawowych i drugorzędnych, które będziesz otrzymywał w trybie dla Pojedynczego Gracza. Kliknij na zadaniu z listy, aby wyświetlić jego szczegółowy opis w prawej części okna.

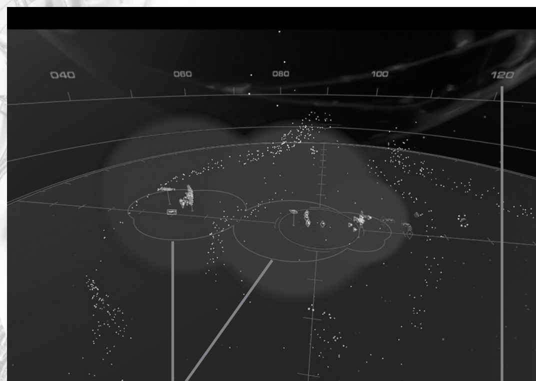
PAMIĘĆ
(TYLKO W TRYBIE KAMPANII DLA POJEDYNCZEGO GRACZA)

Kliknij zakładkę, aby przywołać wszystkie wcześniejsze instrukcje mówione.

MENU

Kliknij tę zakładkę, aby otworzyć Menu Gry. Z tego miejsca możesz zapisywać i wczytywać stan gry, zmieniać ustawienia opcji, wyjść do Windows, wyjść do Menu Głównego, wycofać się z gry albo rozpocząć bieżącą grę od nowa.

EKRAN CZUJNIKÓW



Zakresy czujników

Podziałka kompasu

Kliknij tę zakładkę lub wciśnij klawisz **SPACJA**, aby otworzyć Ekran Czujników. Wszystkie statki są wyposażone w czujniki. Wielkość zakresu będzie się zmieniać w trakcie gry, w zależności od stopnia zaawansowania posiadanej technologii czujników. Technologia Czujników Zwiadowców może zostać zmodernizowana za pośrednictwem Panelu Nauki *(patrz: Panel Nauki na str. 44)*.

Pola zakresu czujników, oznaczone jako niebieskie koła, widoczne są wyłącznie na Ekranie Czujników. Statki nieprzyjacielskie są zaznaczone – na czerwono, statki neutralne i sprzymierzone – na żółto, zaś statki własne gracza – na zielono. Z poziomu Ekranu Czujników możesz prowadzić wszelkie normalne czynności – budować statki, kontrolować widok, wchodzić w Hiperprzestrzeń itd.

Kiedy po raz pierwszy otworzysz Ekran Czujników, widok zostanie automatycznie oddalony, tak aby przedstawić ci całą okrągłą mapę misji. Umożliwi ci to szybkie rozesłanie Zwiadowców do odległych rejonów. Na obwodzie mapy znajduje się podziałka kompasu, ułatwiająca nawigację. Nie można skierować statków poza obszar ujęty na Ekranie Czujników.

DYPLOMACJA
(TYLKO W TRYBIE WIELOOSOBOWYM)



Kliknij tę zakładkę, aby otworzyć okno Dyplomacji. W lewej kolumnie znajduje się lista pozostałych graczy. Możesz zaproponować, zerwać albo zignorować sojusz. Po zawiązaniu sojuszu, możesz ofiarować swoim sojusznikom statki albo określoną ilość JZ.

Aby zawiązać, zerwać lub zignorować sojusz, kliknij nazwę gracza w lewej kolumnie, a następnie odpowiedni przycisk. W taki sam sposób możesz dokonać przekazania statków lub JZ.

ROZMOWA
(TYLKO W TRYBIE WIELOOSOBOWYM)

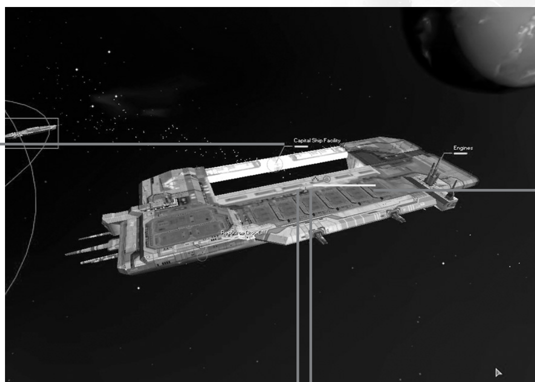


Kliknij tę zakładkę, aby otworzyć standardowe okno Rozmowy. W lewej kolumnie znajduje się lista wszystkich graczy, a także lista członków twojej drużyny i graczy biorących udział w starciu. Wybierz z tej kolumny żądaną osobę, a następnie kliknij pole tekstowe w dolnej części okna. Wpisz tekst wiadomości i wciśnij klawisz **ENTER**.

Interfejs i Widoki Taktyczne

Zaawansowany Interfejs Taktyczny (ZIA) to zbiór ikon i kursorów oraz Widoków Taktycznych (WT), które towarzyszą i ułatwiają identyfikację podstawowych elementów interfejsu użytkownika. Elementami WT są również wskaźniki stanu statków oraz Sekcji na pokładzie Statków Głównych.

UWAGA Wszystkie elementy ZIA i WT wyszczególniono na Karcie Referencyjnej.



Nazwa sekcji

Stan dowodzenia statkiem

Stan taktyczny statku

Stan wytrzymałości statku

MENU SHIFT

Menu **SHIFT** udostępnia kilka najczęściej używanych rozkazów. Jest to rozwijany panel, dzięki któremu gracz może cały czas koncentrować swoją uwagę na flocie i nie rozpraszać się na poszukiwanie potrzebnej ikony rozkazu albo skrótu klawiaturowego.

Aby otworzyć menu **SHIFT**:

1. Wciśnij klawisz **SHIFT** oraz wciśnij i przytrzymaj prawy klawisz myszy na ekranie gry. Na monitorze pojawi się menu.
2. Nie puszczając prawego klawisza myszy ani klawisza **SHIFT**, przesuń kursor myszy ponad pozycjami menu.
3. Przesuń kursor nad głównymi rozkazami, tak aby otworzyć również menu podrzędne drugiego i trzeciego poziomu.

Rozkazy z menu **SHIFT** patrz: *Pasek Zadań na str. 33.*





Panele Budowy, Nauki i Startu

PANEL BUDOWY

Kliknij te strzałki, aby przełączać się między posiadanymi Statkami Głównymi

Wybrany statek

Ikony sekcji statku; kliknij, aby zmienić sekcje

Nazwa sekcji

Kliknij, aby wyświetlić informacje o tej jednostce

Lista jednostek, które wytwarza sekcja; kliknij, aby rozpocząć budowę

Kolejka budowy; kliknij dowolną pozycję kolejki, aby przesunąć ją na czoło listy

Liczba jednostek ustawionych w kolejce do budowy



Wybierz statek z rozwijanego menu

Koszt jednostki

Kliknij tutaj, aby wstrzymać budowę w kolejce

Kliknij tutaj, aby rozwinąć widok kolejki

Kliknij, aby przesunąć jednostkę na czoło listy

Kliknij tutaj, aby anulować budowę

UWAGA

Aby otworzyć Panel Budowy, wciśnij klawisz **B**. Ponownie wciskaj Klawisz **B**, aby przełączać się między posiadanymi statkami zdolnymi do podjęcia produkcji. Nazwa aktualnie wybranego statku widnieje w górnej części Panelu Budowy.

Każdy statek produkcyjny (zdolny do budowy innych jednostek) posiada własny Panel Budowy. Wybrany statek, o ile tylko znajduje się w widoku na ekranie głównym, jest wskazywany przez linię biegnącą od górnej części okna Panelu Budowy, co ułatwia identyfikację, któremu statkowi są aktualnie wydawane rozkazy.

Sekcje produkcyjne

Sekcje służą do produkcji konkretnych jednostek i technologii. Jednostki, które mogą być budowane w Sekcjach są różne we Flocie Hiigarańskiej i we Flocie Vaygrów. Jednostki te są wyszczególnione na Karcie Referencyjnej.

PORADA Fakt posiadania niektórych Sekcji otwiera możliwość budowy pewnych statków lub technologii. Drzewo konstrukcyjne obejmuje również wiele warunków wstępnych. Jeżeli jakaś jednostka nie może być budowana, oznacza to, że warunki wstępne do jej budowy nie zostały spełnione.

Ikony jednostek przybierają jedną z czterech możliwych form i sygnalizują ich aktualny stan:



Gotowa do konstrukcji. Zwykłe kolory.



Warunek wstępny niespełniony (nie ma możliwości budowy). Zgaszone, szare kolory.



Przekroczenie limitu jednostek. Czerwony odcień i czerwony kontur.



Już zbudowana. Nazwa jednostki jest wygaszona i znajduje się na niej etykieta ZBUDOWANE.

PORADA Kolejność tego co i kiedy ma zostać zbudowane zależy od składu floty oraz rodzaju Statku Głównego. Sekwencja budowy dla różnych flot może być odmienna.

Zniszczenie i wycofanie Sekcji lub Podsystemu

Sekcje i Podsystemy doznają uszkodzeń niezależnie od reszty statku. Statki nieprzyjacielskie mogą celować wyłącznie w daną Sekcję. W trakcie walk może zaistnieć potrzeba likwidacji lub wycofania którejś z takich jednostek. Dokonuje się to w taki sam sposób jak w przypadku likwidacji lub wycofywania statków. Wskaż kursorem daną Sekcję lub Podsystem, aby wyświetlić jego nazwę, a potem kliknij je. Następnie kliknij ikonę Likwiduj lub Wycofaj na panelu Rozkazów Specjalnych *(patrz: Rozkazy Specjalne na str. 27).*

Analiza Sekcji i Podsystemów

Możesz badać stopień uszkodzeń poszczególnych Sekcji i Podsystemów lub, po prostu, z bliska analizować ich wygląd. W tym celu musisz ustawić widok na tyle blisko statku, aby na ekranie pojawił się konkretny WT Sekcji (patrz: Widok Taktyczny na str. 40). Kliknij Podsystem, a następnie kliknij kółko myszy (środkowy klawisz myszy), aby wyśrodkować widok na Sekcję. Ponowne kliknięcie powoduje przybliżenie widoku Sekcji.

PANEL NAUKI

Na każdym statku produkcyjnym znajdują się załogi naukowe, zajmujące się opracowywaniem nowych technologii dla poszczególnych Sekcji. Można tu również modernizować komponenty do poszczególnych typów statków (kadłuby, silniki, bronie).

Kliknij zakładkę Nauki lub wciśnij klawisz **R**, aby otworzyć Panel Nauki.

Kliknij, aby wyświetlić informacje o tej jednostce

Lista zagadnień do zbadania; kliknij, aby rozpocząć badania

Kolejka badań

Kliknij tutaj, aby wstrzymać badania

Ikony sekcji; kliknij, aby przełączyć się na inne sekcje

Koszt jednostki

Kliknij tutaj, aby wstrzymać badania

Kliknij tutaj, aby rozwinąć widok kolejki

Kliknij, aby przesunąć tę pozycję na czoło listy

PORADA Sekwencja badań dla Hiigaranów i Vaygrów to dwie odrębne sprawy. Aby móc podjąć większość badań, konieczne jest spełnienie warunków wstępnych w zakresie budowy i opracowania innych zagadnień. Jeżeli jakaś pozycja jest niedostępna, sprawdź, jakie są warunki wstępne, aby rozpocząć nad nią pracę – w tym celu kliknij zakładkę Informacji Szczegółowych z lewej strony danej pozycji na Panelu Nauki.

Aby prowadzić badania naukowe, kliknij Sekcję w górnej części Panelu. Dostępne są tu jedynie te Sekcje, które zostały zbudowane na jednym z posiadanych Statków Głównych. Jeżeli chcesz rozpocząć badania, kliknij zagadnienie wybrane do opracowania.

PANEL STARTU

Kliknij zakładkę Startu lub wciśnij klawisz **L**, aby otworzyć Panel Startu. Okno to służy do regulacji sposobu startu nowych statków z Lotniskowca, Statku Matki, Stoczni lub Krążownika.



Nazwa aktualnie wybranego statku widnieje w górnej części Panelu. Możesz wybrać dowolny inny statek, posiadający doki, z listy rozwijanej na górze albo wciskając kolejno klawisz **L** przy otwartym Panelu Startu. Zadokowane statki są symbolizowane ikonami w głównym oknie Panelu. POZOSTAĆ W DOKACH – statek pozostaje w doku aż do momentu wydania rozkazu Dokuj klawiszem **D**. AUTOMATYCZNY START – statki są automatycznie wystrzeliwane, aby mogły szybko wziąć udział w walce.

Statki kosmiczne

KATEGORIE STATKÓW

Statki w grze *Homeworld 2* są podzielone ze względu na swój tonaż na kilka ogólnych kategorii. Początkowo można budować jedynie Zwiadowców oraz Sondy, ale poprzez badania naukowe i budowę kolejnych Podsystemów produkcyjnych, gracz uzyskuje możliwość budowania jednostek wszystkich klas. Podział na kategorie przedstawia się następująco:

OKRĘTY UDERZENIOWE Ta kategoria małych statków obejmuje kon-

strukcje klasy Myśliwców i Korwet. Okręty uderzeniowe charakteryzują się doskonałą zdolnością manewrową, ale są zbyt małe, aby zainstalować na nich Moduł Hiperprzestrzeni, przez co nie mogą samodzielnie wchodzić w Hiperprzestrzeń.

STATKI GŁÓWNE Ta kategoria obejmuje okręty wojenne klasy Fregat i Niszczycieli. Statki Główne stanowią kręgosłup siły ofensywnej każdej floty. Ich niewielką prędkość i słabą manewrowość rekompensuje znaczna siła rażenia i wytrzymały pancerz. Statki Główne posiadają również ograniczoną zdolność do autonaprawy.

STATKI GIGANT Ta kategoria okrętów, obejmująca Lotniskowce i Krążowniki, to efekt ogromnych nakładów czasu, zasobów oraz długotrwałych opracowań naukowych. Statki te, ustępujące rozmiarami jedynie okrętom klasy Statków Matek, to serce floty i przykład zastosowania najnowocześniejszych technologii kosmicznych. Dzięki zdolności samodzielnej budowy Podsystemów, są one równie potężne, co cenne. Okręty te są jednak podatne na ataki dużych zespołów małych okrętów i nie powinny być kierowane do walki bez odpowiedniej osłony ze strony reszty floty.

STATKI MATKI Te prawdziwe kosmiczne miasta, obejmujące Statek Matkę, Statek Flagowy oraz Stocznię. To konstrukcje o wielokilometrowej długości, obsługiwane przez kilkudziesięciotysięczny personel. Statki te są całkowicie samowystarczalne i stanowią ośrodek dowodzenia całą flotą.

PODSYSTEMY

Każdy Podsystem posiada własną wytrzymałość, liczoną odrębnie od całej reszty statku. Wszystkie Podsystemy regenerują się z upływem czasu, o ile nie zostaną doszczętnie zniszczone. Niektóre Statki Główne posiadają wewnętrzne Podsystemy Pierwotne, które są na tyle duże, że można do nich osobno celować, choć nie ulegają one zniszczeniu.

UWAGA Podsystemy są opisane na Karcie Referencyjnej.

Opisy i dane techniczne statków

CHARAKTERYSTYKA FLOTY HIIGARAŃSKIEJ

- Hiigaranie specjalizują się w operacjach obronnych. Ich ulubiona taktyka to Tyraliera Statków Głównych, wspieranych przez eskadry myśliwskie. Ich Statki Główne są wolniejsze, ale zazwyczaj lepiej rozdzielone w standardowe logistyczne ugrupowania wojskowe: Fregaty są wspierane przez Korwety, które z kolei są osłaniane przez Myśliwce, zaś zaplecze stanowią statki pomocnicze.
- Jednostki hiigarańskie są znacznie bardziej uniwersalne niż okręty Vaygrów. Nawet Korweta Minowa posiada na pokładzie uzbrojenie (choć nie jest ono imponujące).
- Hiigaranie to rasa charakteryzująca się duża samodzielnością, a konstrukcja ich statków dobrze odzwierciedla tę cechę. Doskonałe floty Fregat i Statków Głównych: Fregaty Jonowe, Fregaty Przeciwlotnicze oraz Fregaty Torpedowe dają Hiigaranom dużą siłę uderzeniową, stosunkowo niewielkim kosztem. Krążownik hiigarański to jeden z najpotężniejszych okrętów w całej grze.

KLASA MYŚLIWCÓW

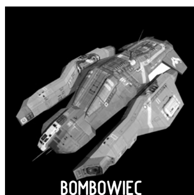
ZWIADOWCA	**PODSTAWOWE ZADANIA:** Rozpoznanie **OPIS:** Jest wyposażony w czujniki o dużym zasięgu działania i może wykrywać zamaskowane statki z odpowiedniej odległości. W przypadku ataku wroga, jedyną obroną Zwiadowców jest ich szybkość i zwrotność.
WYMAGANIA:	Brak



PODSTAWOWE ZADANIA: Do zwalczania Myśliwców

OPIS: Szybka, zwrotna i wszechstronna jednostka do patrolowania, eskortowania i osłony Statków Głównych. Myśliwiec Przechwytujący stanowi zagrożenie dla statków nie wyposażonych w uzbrojenie, innych jednostek z klasy okrętów uderzeniowych i jednostek prowadzących eksploatację zasobów.

WYMAGANIA: Sekcja Myśliwców

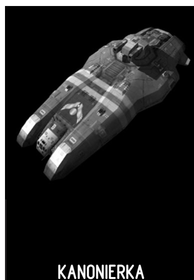


PODSTAWOWE ZADANIA: Zwalczanie Statków Głównych

OPIS: Śmiercionośne połączenie zwrotności i znacznej siły ognia. Podwójne wyrzutnie wodorowe wystrzeliwują rozgrzaną lotną plazmę, która przepala powłokę kadłuba, zapala składy amunicji i powoduje przepięcia w systemach sterowania.

WYMAGANIA: Sekcja Myśliwców

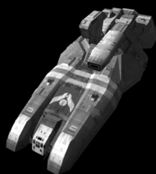
KLASA KORWET



PODSTAWOWE ZADANIA: Do zwalczania Myśliwców

OPIS: Dwie wieżyczki kanonierki zawierają działka kinetyczne, wystrzeliwujące ciężkie pociski z wyjątkowo dużą szybkością. Pociski te nie są w stanie zagrozić pancerzom większości Statków Głównych, ale wprost rozrywają na strzępy lekkie okręty uderzeniowe. Kanonierka stanowi niesłychanie skuteczną obronę przez eskadrami Myśliwców Przechwytujących, Bombowców i Lanc.

WYMAGANIA: Sekcja Korwet



KANONIERKA PULSAROWA

PODSTAWOWE ZADANIA: Do zwalczania Korwet

OPIS: Główną bronią Kanonierki Pulsarowej jest działko strzelające krótkofalowymi promieniami jonowymi, nazywane przez naukowców hiigarańskich Pulsarem. Niedobory siły rażenia są rekompensowane przez rozmiar, szybkostrzelność oraz kąt pola ostrzału działka. Wieżyczka z działkiem pulsarowym, montowana na kadłubach Kanonierek, może prowadzić ogień w zakresie 360 stopni dookoła własnej osi, co pozwala tym statkom nawiązać skuteczną walkę z Korwetami. Pulsar jest również wystarczająco silny, aby przebić pancerz Fregaty.

WYMAGANIA: Sekcja Korwet



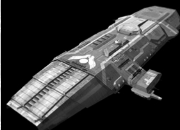
STAWIACZ MIN

PODSTAWOWE ZADANIA: Obrona stacjonarna

OPIS: Dobrze opancerzona Korweta z dużym ładunkiem min magnetycznych o ładunku profilowanym. Stawiacz Min leci w odpowiednie miejsce, a następnie zostawia kolejne ładunki magnetyczne, tworząc pole minowe według określonego wzorca.

WYMAGANIA: Sekcja Korwet, Zaawansowany Moduł Naukowy oraz Technologia Stawiania Min.

KLASA FREGAT



FREGATA TORPEDOWA

PODSTAWOWE ZADANIA: Do zwalczania Korwet i Statków Głównych

OPIS: Ta wielozadaniowa Fregata to wyjątkowo skuteczny składnik każdej grupy uderzeniowej przeznaczonej do ataku na Statki Główne. Wystrzeliwuje dwie torpedy samonaprowadzające średniego zasięgu, występujące w dwóch wariantach: standardowa torpeda do rażenia Korwet i wzmocniona torpeda do atakowania Statków Głównych.

CECHA SZCZEGÓLNA: Możliwość przystosowania wyrzutni torped do torped przeciwko Statkom Głównym.

WYMAGANIA: Sekcja Fregat



PODSTAWOWE ZADANIA: Do zwalczania Myśliwców i Korwet

OPIS: Typowy statek liniowy, wykorzystywany jako osłona w operacjach defensywnych oraz główny składnik siły uderzeniowej każdego zmasowanego ataku. Hiigarańska Fregata Przeciwlotnicza to połączenie prędkości, wytrzymałego pancerza i siły ognia, które wystarczają w większości sytuacji bojowych. W pojedynkę musi ona wystrzegać się Myśliwców i innych Fregat, ale jako część eskadry lub Grupy Uderzeniowej, Fregata jest wyjątkowo groźnym przeciwnikiem dla Korwet, Myśliwców, a nawet cięższych Statków Głównych.

WYMAGANIA: Sekcja Fregat i Zaawansowany Moduł Naukowy



PODSTAWOWE ZADANIA: Do zwalczania Statków Głównych

OPIS: Jeden z najgroźniejszych okrętów we Flocie Hiigarańskiej. Została pierwotnie opracowana przy pomocy Bentusi ponad sto lat temu. Mimo że dzięki rozwojowi technologii udało się zmniejszyć gabaryty działa jonowego, nadal wypełnia ono niemal cały kadłub fregaty. Z tego względu Fregata Jonowa bez odpowiedniej osłony stanowi łatwy, powolny cel.

WYMAGANIA: Sekcja Fregat i Zaawansowany Moduł Naukowy



PODSTAWOWE ZADANIA: Do obrony Statków Głównych

OPIS: Ten okręt wielokrotnie wyratował Hiigaran z bardzo poważnych tarapatów. Fregata Pola Obronnego, generująca intensywne skupione pole magnetyczne, jest w stanie odbić większość ognia skierowanego ze statków w obszarze swojego zasięgu działania. Natężenie mocy pola jest tak wysokie, że można go używać jedynie przez krótki czas. Główna umiejętność polega na tym, aby dokładnie wiedzieć gdzie i kiedy zastosować tę cenną technologię.

WYMAGANIA: Sekcja Fregat, Zaawansowany Moduł Naukowy oraz Technologia Pola Obronnego



FREGATA DESANTOWA

PODSTAWOWE ZADANIA: Abordaż i opanowywanie statków

OPIS: Ten okręt – pierwotnie konstruowany jako statek do transportu towarów – stał się szybką, dobrze opancerzoną jednostką desantową, umożliwiającą komandosom hiigarańskim abordaż na pokład wrogiego statku. Komandosi są doskonale wyszkoleni w atakowaniu, uszkadzaniu i przejmowaniu kontroli nad okrętami nieprzyjacielskimi. Jeżeli pozostawić im dość czasu, są nawet w stanie przejąć kontrolę nad jednostkami klasy Statku Matki, co stanowi ogromny cios dla nieprzyjaciela.

WYMAGANIA: Sekcja Fregat i Zaawansowany Moduł Naukowy

KLASA STATKÓW GŁÓWNYCH



LOTNISKOWIEC

PODSTAWOWE ZADANIA: Wysunięta jedn. prod., ośrodek ekspl. zasobów

OPIS: Lotniskowiec hiigarański to prawdopodobnie najbardziej wszechstronny okręt w całej Flocie. Jeżeli zostanie prawidłowo wyposażony, jest w stanie budować statki klasy Myśliwców, Korwet i Fregat oraz statki pomocnicze do gromadzenia zasobów. Lotniskowiec może pomieścić do 10 eskadr lekkich okrętów uderzeniowych i dobrze sprawdza się jako ruchomy punkt odbioru zasobów. Statek posiada dwa gniazda Podsystemów, które można wykorzystać do każdego celu, jaki Dowództwo Floty uzna za ważny.

WYMAGANIA: Sekcja Statków Głównych

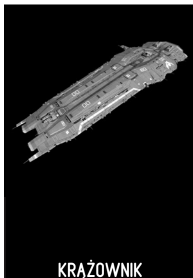


NISZCZYCIEL

PODSTAWOWE ZADANIA: Statek Główny do zwalczania Fregat

OPIS: Ten śmiercionośny okręt o efektownej i groźnej sylwetce to konstrukcja zbudowana z myślą o najcięższych bojach. W trakcie walki Niszczyciel odwraca się do celu szerszą burtą, w której tkwią cztery ciężkie działa i podwójna wyrzutnia torped do niszczenia Statków Głównych. Mało która jednostka jest w stanie wytrzymać tak przygniatającą siłę ognia.

WYMAGANIA: Sekcja Statków Głównych, Moduł Naukowy i Kadłub Niszczyciela



KRĄŻOWNIK

PODSTAWOWE ZADANIA: Zwalczanie Statków Głównych i Statków Matek

OPIS: Najcięższy statek bojowy we Flocie Hiigarańskiej. Wieżyczki z ciężkimi działami jonowymi oraz działa typu Arbiter szerzą zniszczenie pośród Statków Głównych nawet na bardzo dużą odległość. Luk mieszczący eskadry lekkich jednostek uderzeniowych oraz cztery wieżyczki pulsarowe umożliwiają Krążownikowi odpieranie grup uderzeniowych, usiłujących uszkodzić silniki, systemy broni lub Podsystemy okrętu. Przy odpowiedniej osłonie Fregat i Korwet, Krążownik może rozstrzygnąć losy większości bitew kosmicznych.

WYMAGANIA: Sekcja Statków Głównych (tylko w Stoczni), Zaawansowany Moduł Naukowy i Kadłub Krążownika

STATEK MATKA



STATEK MATKA

PODSTAWOWE ZADANIA: Jednostka produkcyjna klasy Statków Matek

OPIS: Duma Hiigary to największy Statek Matka kiedykolwiek zbudowany przez Hiigaran. W jego wnętrzu spoczywa Rdzeń Hiperprzestrzeni, który powiódł Wygnańców z planety Kharak na Hiigarę. Statek jest w stanie produkować niemal wszystkie okręty Floty Hiigarańskiej i posiada liczne gniazda, w których można zainstalować Podsystemy zwiększające jego możliwości.

WYMAGANIA: Nie ma możliwości budowy innego Statku Matki



STOCZNIA

PODSTAWOWE ZADANIA: Jednostka produkcyjna klasy Statków Matek

OPIS: Statek produkcyjny o tak ogromnych rozmiarach, że nie może być zbudowany przez Statek Matkę. Stocznia hiigarańska to powolny olbrzym, zdolny do wyprodukowania dowolnego innego statku Floty Hiigarańskiej. Stocznia budowana jest przez ogromne zakłady orbitalne, a następnie transportowana na front za pomocą skoku hiperprzestrzennego.

WYMAGANIA: Moduł Hiperprzestrzeni

KLASA PLATFORM

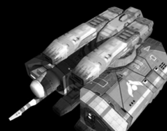


PLATFORMA BOJOWA

PODSTAWOWE ZADANIA: Stacjonarna broń przeciwmyśliwska

OPIS: Automatyczny wartownik, jednorazowo umieszczany na wybranej pozycji, to tani i skuteczny sposób obrony zarówno przed pojedynczymi statkami, jak i większymi siłami wroga. Raz umieszczona Platforma nie może już być przemieszczana.

WYMAGANIA: Moduł Kontroli Platform



PLATFORMA JONOWA

PODSTAWOWE ZADANIA: Stacjonarna broń do zwalczania Statków Głównych

OPIS: Bardziej zaawansowana wersja Platformy Bojowej. Strzela czterema wysokoenergetycznymi promieniami jonowymi do każdej Fregaty i Statku Głównego, które znajdą się w jej zasięgu. Raz umieszczona Platforma nie może już być przemieszczana.

WYMAGANIA: Moduł Kontroli Platform, Moduł Naukowy i Platformowa Broń Jonowa

KLASA SOND I STATKÓW POMOCNICZYCH



SONDA

PODSTAWOWE ZADANIA: Urządzenie czujnikowe dalekiego zasięgu

OPIS: Bezzałogowe urządzenie czujnikowe dalekiego zasięgu. Raz wysłana sonda nie może już być przemieszczana.

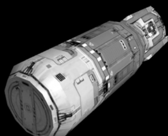
WYMAGANIA: Brak


SONDA ZBLIŻENIOWA

PODSTAWOWE ZADANIA: Urządzenie czujnikowe dalekiego zasięgu

OPIS: Urządzenie czujnikowe zdolne do wykrywania zamaskowanych okrętów. Raz wysłana sonda nie może już być przemieszczana.

WYMAGANIA: Brak


SONDA ZAKŁÓCAJĄCA

PODSTAWOWE ZADANIA: Urządzenie czujnikowe dalekiego zasięgu

OPIS: Zdalne urządzenie zakłócające czujniki wroga. Raz wysłana sonda nie może już być przemieszczana.

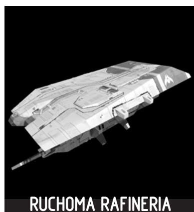
WYMAGANIA: Moduł Naukowy i opracowanie Sondy Zakłócającej


ZBIERACZ ZASOBÓW

PODSTAWOWE ZADANIA: Statek pomocniczy

OPIS: Hiigarański Zbieracz Zasobów to statek o rozmiarach Korwety. Jest wyposażony w chwytaki, umożliwiające zbieranie rozmaitych materiałów, które mogą zostać przewiezione do Rafinerii, i tam przetworzone w Jednostki Zasobów (JZ). Po modernizacji, Zbieracz może przeprowadzać naprawy Fregat i Statków Głównych. Dzięki temu stanowi on nieodzowny element każdej floty bojowej.

WYMAGANIA: Brak


RUCHOMA RAFINERIA

PODSTAWOWE ZADANIA: Wysunięta Rafineria Zasobów

OPIS: Ten statek o rozmiarach Fregaty można umieścić w rejonie eksploatacji zasobów. Rafineria posiada dwie śluzy odbioru zasobów, dzięki czemu może podwoić wydajność pracy Zbieraczy Zasobów.

WYMAGANIA: Brak

CHARAKTERYSTYKA FLOTY VAYGRÓW

Każdy ze statków Vaygrów jest skonstruowany z myślą o konkretnym zastosowaniu. Doktryna wojskowa Vaygrów zakłada budowę konkretnych jednostek do realizacji różnych zadań. Ich Lotniskowce to zwykłe kadłuby z silnym napędem i ogromnymi lukami, zdolne do szybkiego przemieszczania się w rejon starcia i opierające swoją siłę bojową wyłącznie na mniejszych okrętach przewożonych wewnątrz. Vaygrowie wytworzyli, a przede wszystkim przejęli, wiele technologii – część z nich to koncepcje bardzo stare, ale nadal przydatne dzięki ciągłemu udoskonalaniu, inne zaś są nowe, zdobyte w trakcie inwazji na układy planetarne Wewnętrznego Pierścienia. Cała rasa Vaygrów przez stulecia tkwiła w zastoju technologicznym i ostatnie zdobycze konstrukcyjne stanowią największy skok cywilizacyjny, jaki dokonali od wieków.

KLASA MYŚLIWCÓW


ZWIADOWCA

PODSTAWOWE ZADANIA: Eskadra Myśliwców Rozpoznawczych

OPIS: Jest wyposażony w czujniki o dużym zasięgu działania i może wykrywać zamaskowane statki z odpowiedniej odległości. W przypadku ataku wroga, jedyną obroną Zwiadowców jest ich szybkość i zwrotność.

WYMAGANIA: Brak



MYŚLIWIEC PRZECHWYTUJĄCY

PODSTAWOWE ZADANIA: Eskadra podstawowych Myśliwców

OPIS: Szybka, zwrotna i wszechstronna jednostka do patrolowania, eskortowania i osłony Statków Głównych. Myśliwiec Przechwytujący stanowi szczególne zagrożenie dla statków nie wyposażonych w uzbrojenie, innych jednostek klasy okrętów uderzeniowych oraz jednostek prowadzących eksploatację zasobów.

WYMAGANIA: Sekcja Myśliwców



BOMBOWIEC

PODSTAWOWE ZADANIA: Eskadra Myśliwców zwalczająca Statki Główne

OPIS: Śmiercionośne połączenie zwrotności i znacznej siły ognia. Podwójne wyrzutnie wodorowe wystrzeliwują rozgrzaną lotną plazmę, która przepala powłokę kadłuba, zapala składy amunicji i powoduje przepięcia w systemach sterowania.

WYMAGANIA: Sekcja Myśliwców, Moduł Naukowy i opracowanie bomby Wodorowej



LANCA

PODSTAWOWE ZADANIA: Eskadra Myśliwców zwalczająca Statki Główne

OPIS: Jest to okręt szczególnie często używany przez Vaygrów do dalekich wypraw. Lanca plazmowa, technologia zapożyczona z górnictwa, to lotny promień tnący, który błyskawicznie radzi sobie z pancerzem Korwet i Podsystemami Statków Głównych. Okręt ten z powodzeniem nadaje się do uszkadzania silników Lotniskowca, co ułatwia jego późniejszy abordaż.

WYMAGANIA: Sekcja Myśliwców, Moduł Naukowy i opracowanie Promienie Lancy

KLASA KORWET


KORWETA RAKIETOWA

PODSTAWOWE ZADANIA: Eskadra ciężkich Korwet

OPIS: Ten okręt Vaygrów to jednostka do zwalczania Fregat i Korwet. Strzela szybkimi głowicami bojowymi o dużej sile, które wywołują potężną falę uderzeniową rozchodzącą się po całym statku wroga, uszkadzając jego systemy i osłabiając pancerz.

WYMAGANIA: Sekcja Korwet


KORWETA LASEROWA

PODSTAWOWE ZADANIA: Eskadra korwet do zwalczania Statków Głównych

OPIS: Większy brat Lancy, jeden z kilku okrętów Floty Vaygrów uzbrojonych w promień tnący. Cechuje ją duża prędkość i zwrotność. Potrafi groźnie ostrzeliwać Fregaty i Statki Główne ze swoich przednich działek. Okręty te są wytrzymałe, szybkie i posiadają sporą siłę rażenia.

WYMAGANIA: Sekcja Korwet, Moduł Naukowy i opracowanie Lasera dla Korwet


KORWETA DOWODZENIA

PODSTAWOWE ZADANIA: Korweta pomocnicza

OPIS: Wszelkie braki w zakresie siły ognia statek ten nadrabia dzięki czujnikom, wytrzymałemu pancerzowi oraz wsparciu, jakiego udziela wszystkim własnym jednostkom w odpowiednim zasięgu. Zespół anten zamocowanych na kadłubie statku służy do koordynacji ataków i wzmocnienia morale załóg, gdyż Korweta Dowodzenia jest zazwyczaj obsadzona wysokimi oficerami i ulubieńcami samego Lorda-Wojownika.

WYMAGANIA: Sekcja Korwet, Moduł Naukowy i opracowanie Systemu Dowodzenia Korwetami



STAWIACZ MIN

PODSTAWOWE ZADANIA: Korweta pomocnicza

OPIS: Dobrze opancerzona Korweta z dużym ładunkiem przywierających min magnetycznych. Stawiacz Min leci w odpowiednie miejsce, a następnie stawia kolejne ładunki magnetyczne, tworząc pole minowe według określonego wzorca.

WYMAGANIA: Sekcja Korwet, Moduł Naukowy oraz Technologia Stawiania Min

KLASA FREGAT



CIĘŻKA FREGATA RAKIETOWA

PODSTAWOWE ZADANIA: Podstawowa Fregata

OPIS: Nie można nie doceniać zagrożenia, jakie Ciężkie Fregata Rakietowa stanowi dla wszystkich wrogów Wschodniego Pogranicza. Statek ten, strzelający dwoma ciężkimi rakietami wodorowymi ze swojego pojemnego luku, potrafi szybko rozbić całą linię fregat. W większej liczbie Ciężkie Fregaty Rakietowe mogą eliminować Lotniskowce i Niszczyciele.

WYMAGANIA: Sekcja Fregat

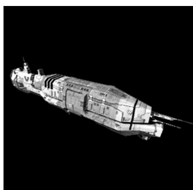


FREGATA SZTURMOWA

PODSTAWOWE ZADANIA: Zaawansowana fregata przeciwmyśliwska

OPIS: Ten okręt Vaygrów, w przeciwieństwie do swojego hiigarańskiego odpowiednika, konstruowany był raczej z myślą o wsparciu lekkich jednostek uderzeniowych, niż dla obrony przed nimi. Przednie wieżyczki Fregaty strzelają długimi, cienkimi rakietami, które lecą z ogromną prędkością i zaskakująco łatwo niszczą pancerz wrogiego statku.

WYMAGANIA: Sekcja Fregat, Moduł Naukowy i opracowanie Kadłuba Fregaty Szturmowej


FREGATA INFILTRATOR

PODSTAWOWE ZADANIA: Fregata do infiltrowania statków nieprzyjacielskich

OPIS: Jeden z najgroźniejszych statków we Flocie Vaygrów – wykorzystuje swą ogromną szybkość, aby błyskawicznie przedostać się w okolice Statku Głównego i wypuścić Kapsuły Infiltracyjne. Mieszczą one oddziały desantowe Vaygrów, które wycinają otwory w pancerzu i wdzierają się do środka, próbując opanować statek. Żołnierze ci nie mają żadnej drogi odwrotu, co stanowi dla nich wyjątkową motywację do przejęcia statku wroga.

WYMAGANIA: Sekcja Fregat, Moduł Naukowy i opracowanie Kapsuły Infiltracyjnej

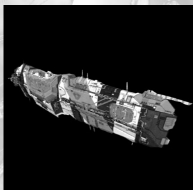
KLASA STATKÓW GŁÓWNYCH


NISZCZYCIEL

PODSTAWOWE ZADANIA: Do zwalczania Fregat i Statków Głównych

OPIS: Niszczyciel Vaygrów to prawdopodobnie najlepsza broń przeciw Fregatom, jaka istnieje. Ogień baterii czterech wyrzutni ciężkich rakiet wodorowych i dwóch potężnych dział skoncentrowany na jednym statku w krótkim czasie zadaje mu ogromne obrażenia. Asymetryczny kształt kadłuba nadaje okrętowi charakterystyczny wygląd.

WYMAGANIA: Sekcja Statków Głównych, Moduł Naukowy i Kadłub Niszczyciela


LOTNISKOWIEC

PODSTAWOWE ZADANIA: Lotniskowiec

OPIS: Podstawowy element Floty Vaygrów. W przeciwieństwie do Lotniskowca hilgarańskiego, ta konstrukcja posiada tylko jedną sekcję produkcyjną, co zmusza do rozsądnego wyboru produkowanych jednostek. Okręt może pomieścić do 10 eskadr lekkich okrętów uderzeniowych i dobrze sprawdza się jako ruchomy punkt odbioru zasobów. Statek posiada dwa gniazda Podsystemów, które można wykorzystać do każdego celu, jak uznasz za ważny.

WYMAGANIA: Sekcja Statków Głównych

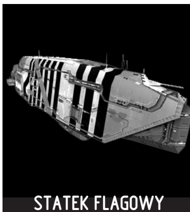

KRĄŻOWNIK

PODSTAWOWE ZADANIA: Do zwalczania Statków Głównych i Statków Matek

OPIS: Jeden z najbardziej śmiercionośnych okrętów w całej galaktyce. Dok do transportu i naprawy lekkich okrętów uderzeniowych oraz Korwet, wspierany przez cztery wieżyczki rażące promieniami Lancy, stanowią dobry system obronny. Tak zabezpieczony Krążownik może skierować swoje osiem wyrzutni ciężkich rakiet wodorowych i ogromne Działo Trójcy na nieprzyjacielskie Statki Główne i Statki Giganty.

WYMAGANIA: Sekcja Statków Głównych (tylko w Stoczni), Moduł Naukowy i opracowanie Kadłuba Krążownika

STATEK MATKA


STATEK FLAGOWY

PODSTAWOWE ZADANIA: Jednostka produkcyjna klasy Statków Matek

OPIS: Statek Flagowy Makaana to ogromny okręt o rozmiarach porównywalnych tylko z Dumą Hiigary. We wnętrzu okrętu znajduje się Rdzeń znaleziony na Polach Lodowych Hethlim, dzięki czemu statek może wykonywać dalekie skoki hiperprzestrzenne do odległych systemów gwiezdnych. Okręt służy do budowy, przechowywania i naprawy jednostek floty. Podobnie jak Duma Hiigary, okręt posiada kilka wolnych gniazd, w których można zbudować Podsystemy produkcyjne i technologiczne.

WYMAGANIA: Nie ma możliwości budowy drugiego Statku Flagowego

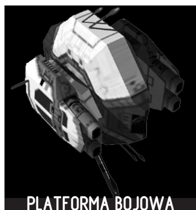

STOCZNIA

PODSTAWOWE ZADANIA: Jednostka produkcyjna klasy Statków Matek

OPIS: Statek produkcyjny o tak ogromnych rozmiarach, że nie może być zbudowany przez Statek Flagowy. Stocznia Vaygrów to powolny olbrzym, zdolny do wyprodukowania dowolnego innego statku floty Vaygrów. Stocznia budowana jest przez ogromne zakłady orbitalne, a następnie transportowana na front za pomocą skoku hiperprzestrzennego.

WYMAGANIA: Moduł Hiperprzestrzenny

KLASA PLATFORM


PLATFORMA BOJOWA

PODSTAWOWE ZADANIA: Platforma Bojowa do zwalczania Statków Głównych

OPIS: Automatyczny wartownik, jednorazowo umieszczany na wybranej pozycji. Tani i skuteczny sposób obrony zarówno przed pojedynczymi statkami, jak i większymi siłami wroga. Raz umieszczona Platforma nie może już być przemieszczana.

WYMAGANIA: Moduł Kontroli Platform


PLATFORMA RAKIETOWA

PODSTAWOWE ZADANIA: Platforma Bojowa do zwalczania Statków Głównych

OPIS: Bardziej zaawansowana wersja Platformy Bojowej, strzela salwami ciężkich rakiet, do każdej Fregaty i Statku Głównego, jakie znajdą się w jej zasięgu. Raz umieszczona Platforma nie może już być przemieszczana.

WYMAGANIA: Moduł Kontroli Platform

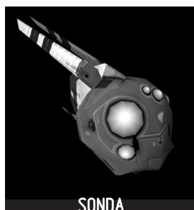

PLATFORMA HIPERPRZESTRZENNA

PODSTAWOWE ZADANIA: Taktyczna Platforma Hiperprzestrzenna

OPIS: Platformy Hiperprzestrzenna Vaygrów, zbudowane w oparciu o posiadaną technologię Platform Bojowych, oferują bardzo szerokie możliwości taktyczne. Szybkość, trwałość i stosunkowo niski koszt tego środka transportu stanowią, że są one jednym z największych czynników decydujących o powodzeniu zaskakujących ataków Vaygrów.

WYMAGANIA: Moduł Kontroli Platform

KLASA SOND I STATKÓW POMOCNICZYCH



SONDA

PODSTAWOWE ZADANIA: Urządzenie czujnikowe dalekiego zasięgu

OPIS: Bezzałogowe urządzenie czujnikowe dalekiego zasięgu.

WYMAGANIA: Brak



SONDA ZBLIŻENIOWA

PODSTAWOWE ZADANIA: Urządzenie czujnikowe dalekiego zasięgu

OPIS: Urządzenie czujnikowe zdolne do wykrywania zamaskowanych okrętów.

WYMAGANIA: Brak



SONDA ZAKŁÓCENIOWA

PODSTAWOWE ZADANIA: Urządzenie czujnikowe dalekiego zasięgu

OPIS: Zdalne urządzenie zakłócające czujniki wroga.

WYMAGANIA: Moduł Naukowy i opracowanie Sondy Zakłócającej





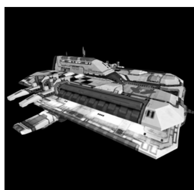


ZBIERACZ ZASOBÓW

PODSTAWOWE ZADANIA: Statek pomocniczy

OPIS: Zbieracz Zasobów Vaygrów to statek o rozmiarach Korwety. Jest wyposażony w chwytaki, umożliwiające zbieranie rozmaitych materiałów, które mogą zostać przewiezione do Rafinerii i tam przetworzone w Jednostki Zasobów (JZ). Po modernizacji, Zbieracz może przeprowadzać naprawy Fregat i Statków Głównych. Dzięki temu stanowi on nieodzowny element każdej floty bojowej.

WYMAGANIA: Brak



RUCHOMA RAFINERIA

PODSTAWOWE ZADANIA: Wysunięta Rafineria Zasobów

OPIS: Ten statek o rozmiarach Fregaty można rozlokować w rejonie eksploatacji zasobów. Rafineria posiada dwie śluzy odbioru zasobów, dzięki czemu może podwoić wydajność pracy Zbieraczy Zasobów.

WYMAGANIA: Moduł Naukowy i opracowanie Sondy Zakłócającej

Autorzy polskiej wersji

Kierownictwo projektu:
Paweł Ziajka

Menedżer ds. testów:
Michał Cegiełka

Testy
Marcin Jaśkaczek

DTP
Robert Dąbrowski
Przemysław Jeż
Jarosław Wasilewski

Kierownik produkcji
Michał Bakuliński

Asystentka produkcji
Magdalena Justyna

Marketing
Marcin Marzęcki
Mariusz Duda
Konrad Rawiński

Pomoc techniczna CD Projekt

W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów prosimy o wypełnienie formularza pomocy technicznej, który dostępny jest na naszej stronie internetowej pod adresem: http://www.cdprojekt.info/pomoc/. Ponadto mogą Państwo przekazywać swoje problemy telefonicznie pod numer telefonu (0-22) 519 69 66 w dni powszednie w godzinach 9.00-18.00, e-mailem na adres pomoc@cdprojekt.com oraz listownie na adres CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, z dopiskiem „Pomoc techniczna".

Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), a także rozwiązania i pomoc w ukończeniu wydawanych przez nas gier znajdą Państwo na naszej stronie w Internecie: http://www.cdprojekt.info/

Prawa autorskie

**Wyłączny dystrybutor na terenie Polski CD PROJEKT,
ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa.**

Warunki gwarancji

1. CD Projekt gwarantuje dostarczenie nabywcy dysku CD-ROM zapewniającego prawidłową eksploatacje niniejszego produktu oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia, w ciągu 90 dni od daty zakupu potwierdzonej rachunkiem, wad produkcyjnych zakupionego dysku CD--ROM, CD Projekt zapewnia:
   a. bezpłatną wymianę produktu, po uprzednim jego zwrocie do CD Projekt wraz z kopią rachunku, na dysk CD-ROM prawidłowo funkcjonujący,
   b. w sytuacji w jakiej wymiana jest niemożliwa CD Projekt może zaproponować inny produkt z oferty CD Projekt. Wybór sposobu zaspokojenia roszczenia Nabywcy należy do CD Projekt.
3. Wadliwy dysk CD-ROM wraz z opakowaniem, instrukcją i kopią rachunku prosimy przesłać pocztą, na adres:
   CD Projekt Sp. z o. o., ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa.
4. Gwarancja na sprzedany towar nie wyłącza, nie ogranicza ani nie zawiesza uprawnień kupującego wynikających z niezgodności towaru z umową.
5. Gwarancja ważna jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
6. Decyzja CD Projekt odnośnie zasadności zgłaszanych usterek jest decyzją ostateczną.
7. CD Projekt nie gwarantuje, że gra spełni oczekiwania Nabywcy lub, że jej działanie będzie całkowicie wolne od błędów.
8. CD Projekt jest zwolniony od odpowiedzialności z tytułu gwarancji, jeśli okaże się, że stwierdzone wady powstały z innych przyczyn niż tkwiące w sprzedanym towarze, a w szczególności na skutek:
   – normalnego zużycia dysku CD-ROM,
   – uszkodzeń mechanicznych, termicznych, kontaktu z substancjami szkodliwymi,
   – eksploatacji dysku CD-ROM niezgodnie z jego przeznaczeniem.

Wyłączenie odpowiedzialności za szkodę

CD Projekt, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo właściwe, wyłącza odpowiedzialność za jakąkolwiek szkodę będącą następstwem używania lub niemożności używania niniejszej gry. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD Projekt względem nabywcy na podstawie niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty jaką Nabywca uiścił za grę.

Ostrzeżenie o epilepsji

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien – przed uruchomieniem gry – zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.